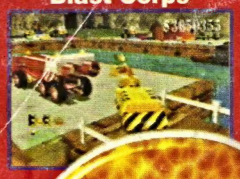
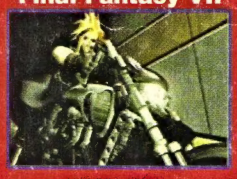

Blast Corps

Turok


Final Fantasy VII

Bushido Blade

Dracula X

Real Bout Special

GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

escala

PROGAMES

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

Tradução de menus, itens e muito mais... Todos os comandos Estratégia com muitas dicas e manhas

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

EXCLUSIVO !!!

Jogue com Geese no CD e, de quebra, combos animais

PREVIEWS DETONANTES

Mega Man X 4 - Samurai Shodown 64 - Clayfighter 63 1/3

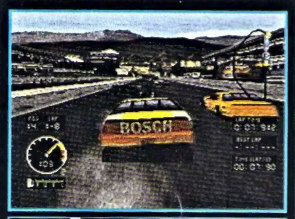
Panzer Dragoon RPG - Front Mission Alternative

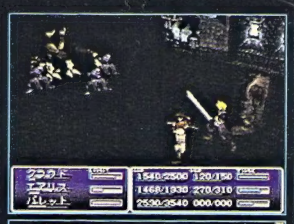
ISSN 1413-1471

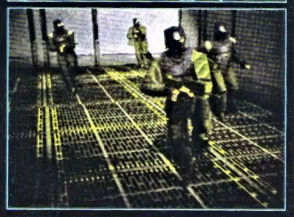
PREÇO ESPECIAL
PARA LOCADORAS

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?







FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES. NÃO TENDO VÍNCULO ALGUM COM A LKC

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4199/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

EXCLUSIVO PARA LOCADORAS E REVENDA

LKC ATACDO - SP
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418 fax: 954-8392

PRO IMAGEM
天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse IV
GAME DO MÊS

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Willian da Costa (jogos)
Rômulo M. S. Gentil (jogos)

Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara (multimídia)
Luciano Motta Filho

Bureau
UNIGRAF

Distribuição
DINAP

Impressão: CTY

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 06
GAME NEWS 08
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 50

SNES
STAR OCEAN 24

NINTENDO 64
BLAST CORPS 26
TUROK 28

SATURN
ENEMY ZERO 30
TENGAI MAKYO: THE APOCALYPSE 36

PLAYSTATION
FINAL FANTASY VII 38
BUSHIDO BLADE 46
DRACULA X 47

ARCADE
REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL 48

EDITORIAL

Ainda na onda RPG, mas o Nintendo 64 volta a brilhar com Turok e Blast Corps que você confere nesta edição. Doom 64 ficou para o mês que vem. Enemy Zero desta vez está aqui, conforme prometido, com a estratégia completa. Tem também Tengay Makio: The Apocalypse, o RPG mais do que animal; o começo da estratégia para Final Fantasy VII pois, depois da apresentação da edição passada, não pararam de nos ligar pedindo dicas e o pessoal mais do que depressa tratou de traduzir todos os menus, mas você terá que ir acompanhando em edições porque o jogo é extenso. Real Bout Fatal Fury Special foi lançado para Arcade com boatos de que Geese teria morrido e provamos que ele não morreu, nesta edição você confere mais golpes, aprende a fazer os combos e, como aperitivo e em primeira mão, vamos lhe ensinar como lutar contra e com Geese para a versão Neo Geo CD que você conferirá na próxima edição. Além de Final Fantasy VII, que a galera não consegue parar de jogar, chegou também Bushido Blade e Dracula X para Playstation e, como não houve jeito de adiar, tivemos que deixar Magic e Multimídia de fora desta edição, mas já estamos preparando matérias quentíssimas para a próxima edição. Não perca!

ERRAMOS

Na edição número 22 da Gamers Especial erramos em publicar os Friendships e Babalatys dos personagens Noob Saibot e Rain. Os comandos publicados são da versão Mortal Kombat Trilogy para Playstation e Nintendo 64. Quanto ao Neo Geo 64 (pág. 18) onde divulgamos console, considere arcade.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE - MEMÓRIA			
GÊNERO - Nº DE JOGADORES			
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.

Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Olá amigos!
Escrevi para fazer algumas críticas e dar algumas sugestões:
- Adorei a seção Pró Imagem, pois além de ser feroz, ainda faz uma introdução legal do game, antes de falar do mesmo.
- Na seção Antiguinhos, vocês poderiam dar dicas de outros sistemas, como Neo Geo, Playstation, Saturn, etc.
- As seções Game Shark, Game News e Multimídia são D+, aliás, dicas para PC cairiam bem.

Fábio J. Carvalho de Oliveira
Ceilândia Sul - DF

Valeu pelas sugestões e elogios, Fábio. Continue acompanhando o nosso trabalho.

Oi! Meu nome é Fernando e gostaria de saber se The King of Fighters 96 vai sair para Playstation e se for, quando?

Fernando Queiroz Carvalho
Belo Horizonte - MG

Há rumores de que a SNK já está produzindo o game, mas não está confirmado.

E aí galera da Gamers!
Quando vocês deram os códigos do Resident Evil para Game Shark, vocês colocaram um item chamado "Dum Dum Rounds". Como eu posso tê-lo sem usar o Game Shark?
Um abração galera!

Celso Leonardo da Silva Teixeira
Itaguaí - RJ

O item Dum Dum Rounds (balas Dum Dum) são balas para uma das armas de Chris. Se você jogar com ele ao invés da Jill, certamente encontrará o item.

CLUBES

Best Games
Para se associar você deve mandar uma carta com duas fotos 3 x 4 para o endereço abaixo. Os sócios recebem quinzenalmente um jornal com seção de cartas, dicas e lançamentos.
Rua XV de Novembro, 1290, apto. 302 - Pelotas - RS
CEP 96015 - 000

Fanatic Game Club
Rua Major Júlio Ferreira, 237- Jaragua do Sul - SC
CEP 89256 - 210

FORA DO AR

Como sempre, a maioria das cartas que nos chegam, são perguntando a respeito de Mortal Kombat e, uma dúvida que já vem perdurando há muito tempo é sobre como usar os Kombat Codes. Os Kombat Codes são diversos códigos acessáveis na tela de Versus antes de começar a luta, esses códigos podem ativar desde Fatalyties com um só botão até lutar diretamente com Shao Kahn. Na tela de Versus existe uma barra entre os dois lutadores com seis divisões: as três primeiras são do jogador que está com o primeiro controle e as três últimas quem controla é o jogador que possui o segundo controle. No Super NES os botões que controlam as janelas são os seguintes: Y muda a primeira janela no primeiro controle e a quarta se você estiver com o segundo controle. O botão B muda a segunda janela no primeiro controle e a quinta janela no segundo, e o botão A muda a terceira janela no controle um e a sexta janela no controle dois. No Mega Drive o esquema é o mesmo do Super NES, você só precisa trocar os botões Y pelo A e o A pelo C. Dependendo do número de vezes que apertar cada botão você acessa o código, por exemplo, se quiser acessar o código 987123 (sem barras de energia) você precisará apertar os botões Y nove vezes, o B oito vezes e o botão A sete vezes no primeiro controle; no segundo controle, Y uma vez, B duas vezes e A três vezes. Na barra os códigos não aparecem em números, mas em códigos. Confira todos eles através de número de toques que você der nos botões: Dragão, nenhum toque; MK, um toque; Yin Yang, dois toques; "3" , três toques; "?", quatro toques; Raio, cinco toques; Goro, seis toques; Raiden, sete toques; Shao Kahn, oito toques e caveira, nove toques.

Aqui vão alguns códigos:
033 000 = primeiro jogador com 50% de energia
000 033 = segundo jogador com 50% de energia
707 000 = primeiro jogador com 25%
000 707 = segundo jogador com 25%
020 020 = sem defesa
100 100 = sem Throw (agarrão)
688 422 = Dark Kombat
466 466 = run ilimitado
987 123 = sem barra de energia
033 564 =vencedor contra Shao Kanh
969 141 = vencedor enfrenta Motaro

- Todos os golpes e truques para Ultimate Mortal Kombat para Mega e Super NES já saíram nas Gamers Especiais nº 21 e 22.
- Não existe Animality para estas versões.
- Mais dicas de Mortal Kombat na revista Pró Dicas.

Olá galera da Gamers

Tenho um Super NES, um N64 e algumas dúvidas:
1- Existe o risco do N64 ser mais um video game a não dar certo e a Nintendo parar de fabricar seus jogos?
2- E o acessório Disk Drive do N64? Pode ser que aconteça como o Sega CD do Mega Drive, onde mal começou e se extinguiu no exterior?
3- E finalmente, no jogo Super Mario 64 eu já achei todos os Switches, menos o vermelho. Onde ele se encontra?

Fabio Manoel S. Martins
Belford Roxo - RJ

Felizmente esta fase de dúvidas já passou e o Nintendo 64 vem lançando um jogo atrás do outro, e todos muito bons, com exceção de alguns jogos como Cruis'n USA, Mortal Kombat Trilogy e outros. O Disk Drive do Nintendo 64 será lançado com uma pequena remessa de jogos (muito bons, por sinal) e com certeza não acontecerá o mesmo que aconteceu com o Sega CD. O Switch vermelho se encontra logo na entrada principal do castelo; entre e caminhe até o centro da sala principal e se posicione sobre o Sol que está desenhado no chão, depois é só olhar para cima com o botão ▲. Fazendo isso você encontrará o que procura.

E aí galera da Gamers, meu nome é Ney e sou vidrado em RPGs. Gostaria de saber quando sairá Lunar II : The Eternal Blue, para Sega Saturn, e se a versão para 32 bits sairá fiel à versão do Sega CD.

Ney Aparecido Rosa
São Paulo - SP

É isso aí Ney, a Studio Alex (Working Designers nos EUA) ainda não confirmou nada, mais é provável que ainda saia no segundo semestre de 97.

PASSATEMPO

Jogo dos sete erros

Resposta da edição anterior

1- Faltando um pontinho na placa
2- Faltando pedaço do cercado
3- Cabelo do personagem
4- Cor da camisa diferente
5- Faltando um pedaço do ferro
6- Ausente o buraco entre a escada e o tronco
7- Detalhe na porta diferente

E aí pessoal!
Estou escrevendo para vocês porque achava que vocês eram uma das melhores revistas de games e, depois de ter lido aquela matéria sobre Killer Instinct Gold, na edição nº 16, tive certeza. Achei animal aquele ultra de mais de 80 hits do Fulgore.
Mas não foi só por isso que eu escrevi para vocês, também tenho algumas perguntas:
1º Como é possível um console de 16 bits como é o caso do Neo Geo e Neo Geo CD rodar um jogo de 378 mega com gráficos e som perfeitos como Samurai Shodown IV?
2º Porque não é possível fazer uma conversão de um jogo da SNK para outro console de 16 bits (Mega e Super NES)?
Valeu pela informação!

Jorge Luiz de Souza
Montanha - ES

Vamos responder suas dúvidas em uma resposta só:
Qualquer video game de 16 bits pode rodar jogos com memória avançada. Para você ter uma idéia, a única diferença do Super NES e Mega em relação ao Neo Geo é a capacidade de memória RAM (a do console da SNK é muito superior). Isso quer dizer que podem ser feitos cartuchos de 378 megas (ou mais !!!!) para Mega ou SNES, mas o jogo ficaria muito caro, já que o preço do game é influenciado principalmente pela quantidade de memória usada na fabricação do cart. É por este motivo que os cartuchos de Neo Geo são tão caros e os video games atuais preferem o uso de CD's, que comportam mais memória e custam muito mais baratos.

Gamers:
Gosto muito da revista e me impressiono com a dedicação e profundidade das matérias de cada jogo e adoro o método de avaliação que vocês utilizam e da seção Antiguinhos. Queria parabenizar o Rogério Fantim pelos seus desenhos incríveis, que sempre os copio, e fazer uma pergunta: Quando sairá Tekken 3 para Playstation?

Felipe Kegles Kepler
Porto Alegre - RS

Ainda não há previsão de lançamento de Tekken 3 para Playstation, mas a Namco já está trabalhando na possibilidade (como um upgrade para o console).

Caros Amigos

Gostaria que me respondessem essa dúvida cruel:
Existe algum jogo da SNK para Super NES?

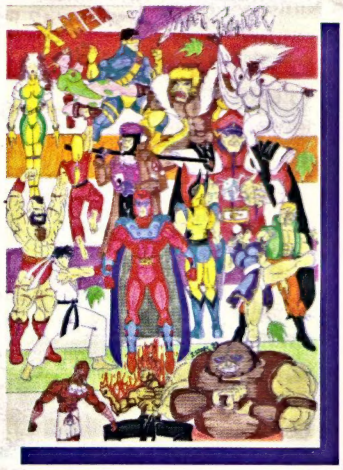
André Luiz de Sales
Juiz de Fora - MG

Não André, não existe nenhum jogo da SNK para Super Nes ou Mega, muitas pessoas confundem principalmente por causa dos jogos Art of Fighting e a série Fatal Fury da SNK, só que as produtoras dos games para os consoles de 16 bits da Sega e da Nintendo são Taurus e Takara.

FERAS DO TRAÇO

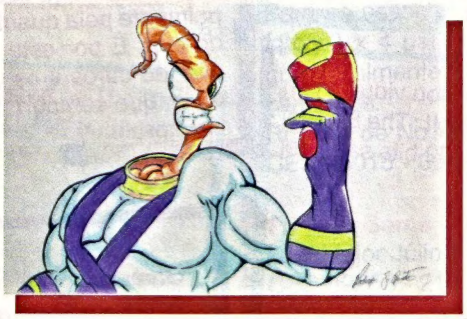
RODRIGO A. CONSIGLIO
SOROCABA - SP

JOÃO CARLOS D. SANTOS
INDAIATUBA - SP

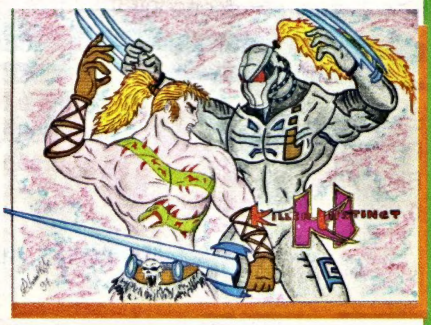


ISRAEL O. BÓS BRESOLIN
BRASÍLIA - DF

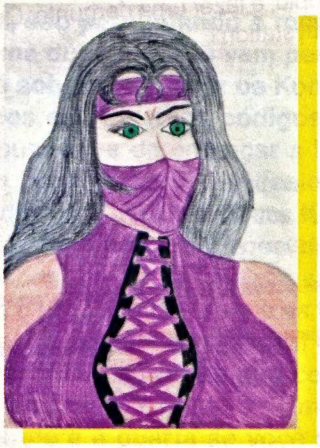
AISLAN JUSTINO DIAS
CAUCAIA - CE



RODRIGO JOSÉ DOS SANTOS
SÃO PAULO - SP



LUIZ CARLOS VASSALLA
S. B. DO CAMPO - SP



GINALDINO T. DOS SANTOS
SÃO PAULO - SP

JOSÉ WALLYSON H. GOMES
CUITÉ - PB

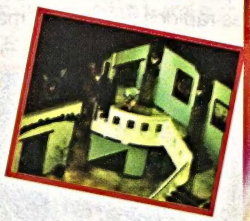
DANIEL KIKUTI
CASTRO - PR

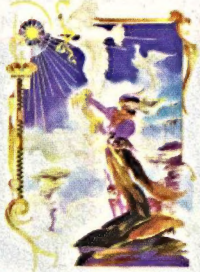
MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS RUA PIO XI, 656 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000

GAME NEWS

PLAYSTATION
Sa-Ga Frontier
Square
RPG - CDS
Previsto para julho no Japão

A série Sa-Ga começou no GameBoy, mas o sucesso mesmo (pelo menos no Japão) veio com a série Romancing Sa-Ga para Super Famicom, que ficou conhecida por inovar em cada novo game, com múltiplos enredos, relação entre os vários personagens, profissões, sistema de batalhas e muito mais. E o novo game para o Playstation continua a saga, trazendo várias novidades. Assim como os games anteriores, Sa-Ga Frontier traz uma porrada de personagens principais. Um destes personagens é Blue, um humano que usa magias e está testando suas habilidades e procurando por poderosas magias ao redor do mundo. Sua jornada é amaldiçoada e parece ter fim com o encontro mortal com o seu irmão gêmeo. Para ter o poder que procura, Blue terá que matar seu irmão, que também deve fazer o mesmo se quiser ter poder (e ele quer). O mundo de Sa-Ga Frontier é formado por vários continentes flutuantes que, apesar de terem ligações, têm culturas diferentes. A região de Blue, Magic Kingdom, é um ambiente fantástico onde a magia reina. Em sua aventura, você vai encontrar muitos personagens, e com o sistema de cenário livre (Free Scenario System), estes personagens podem se tornar aliados ou inimigos. Um destes personagens que você vai encontrar é Coon, um feliz e otimista não-humano que está a procura de um anel mágico para salvar sua terra. Há 4 tipos de criaturas em Sa-Ga Frontier: humanos, semi-humanos, monstros e robôs. Se você quiser conferir o game, espere pelo lançamento de Final Fantasy Tactics, que vai vir com um CD demo jogável de Sa-Ga Frontier e mais alguns demos não-jogáveis (como Front Mission Alternative).





PLAYSTATION
Final Fantasy Tactics
Square
RPG/Estratégia - 2 CDS
Previsto para junho no Japão

Final Fantasy Tactics é o produto resultante da união entre Yasumi Matsuno, diretor e escritor de script de Ogre Battle e Tactics Ogre, Hironobu Sakaguchi, o produtor de toda a série Final Fantasy e Hironori Itoh, o criador do sistema Active Time Battle. Apesar de ter o nome Final Fantasy, o game é mais parecido com Tactics Ogre (game de estratégia/simulação produzido pela Enix/Quintet para o Super Famicom), mas tem personagens, profissões, habilidades, equipamentos e itens da série Final Fantasy. Agora fique conhecendo melhor o sistema de jogo e mais detalhes deste game que, com certeza, será o melhor game do gênero.

O sistema de batalhas

A principal diferença entre FFT e os outros FFs é o sistema de batalhas. As batalhas são em campos 3D e vários fatores como tipo de terreno e diferença de altura influem nas condições de batalha. Você deve pensar na estratégia antes de partir para a batalha. É possível rotacionar o mapa e também escolher entre dois níveis de zoom. Desde FFIV (FFII nos States) a Square usa o sistema Active Time Battle (ATB). Este sistema introduz o fator tempo nas batalhas, acabando com o velho sistema "meu turno, seu turno". Para FFT a Square inovou o ATB para o Charge Time Battle (CTB). Assim como em FFV, FFVI e FFVII, cada personagem tem uma barra de tempo que, quando cheia, você pode definir comandos para os personagens; até aqui, o CTB é igual ao ATB. A diferença é o tempo de carregamento, que é o tempo necessário para a magia ou ataque especial ser executado após ser definido. Por exemplo: uma magia de ataque requer um certo tempo entre a definição do comando (quando você escolhe a magia) e a execução da magia (quando o personagem desfere a magia). Em geral, quanto mais poderosa for a magia, maior o tempo de carregamento. Sendo assim, você poderá fazer vários ataques rápidos para tentar matar um mago que está preparando uma magia devastadora.

A lenda das doze pedras do zodíaco

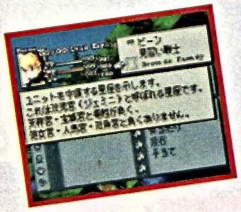
Muito antes da Guerra dos Leões, Yvalice foi um continente de cidades-estado conflitantes. Um rei idiota tentou dominar o mundo invocando um demônio. Mas este demônio se recusou a obedecer o rei e começou a destruir tudo que encontrava pela frente. Quando todos pareciam estar perdidos, doze guerreiros, cada um com uma pedra do zodíaco, uniram-se e destruíram o demônio. Os guerreiros ficaram conhecidos como Zodiac Braves. Apesar da existência das pedras nunca ter sido provada, a lenda permanece.

A influência do alinhamento do zodíaco nas batalhas

No mundo de FFT, o alinhamento do zodíaco influencia o destino dos personagens e como vai ser o desenvolvimento das batalhas. Por exemplo: quando um personagem ataca um inimigo com um símbolo do zodíaco de boa afinidade, o dano pode ser maior que o normal. Se o símbolo for de má afinidade, o dano será menor. Os alinhamentos também influem nas tropas em batalha. O mais aconselhável é verificar os alinhamentos do zodíaco das unidades inimigas e montar sua tropa de acordo. Os alinhamentos do zodíaco são relacionados com as lendárias pedras do zodíaco. Veja os diagramas de boa afinidade (direita) e de má afinidade (esquerda) abaixo.

Magias

Há basicamente três tipos de magias em FFT: branca, negra e do tempo. A magia branca se baseia na cura e proteção. A magia negra se baseia no ataque como fogo, gelo, trovão e também nos efeitos como veneno e outros. As magias do tempo são baseadas no tempo (logicamente) e espaço, e como o sistema CTB depende mais do tempo que o sistema ATB, as magias do tempo serão de grande utilidade em FFT. Será possível, por exemplo, acelerar o tempo de carregamento de uma magia devastadora e pegar o inimigo despreparado. Além disso, ainda há dois tipos de alvos para as magias: personagens e locais. Você pode usar qualquer tipo de magia em um personagem e, quando a magia for ativada, ela vai atingir o personagem não importando o quanto o personagem se moveu para longe ou perto desde que o comando foi escolhido, e o personagem será afetado assim como todos os personagens que estiverem no alcance da magia. O personagem alvo pode ser aliado ou inimigo. Se for um aliado, você poderá equipa-lo com uma armadura que absorve ataques de fogo, fazer uma poderosa magia de fogo nele e fazê-lo caminhar para o meio da tropa inimiga. Você também pode definir um local no mapa como alvo de suas magias, desde que o local esteja no alcançe da magia. Assim, você pode fazer uma magia sobre um local na direção da tropa inimiga enquanto a mesma avança e, se o tempo for bem calculado, você atingirá alguns inimigos.



As profissões

Qualquer um que tenha jogado FFV já conhece o sistema de profissões (jobs). Mas em FFT este sistema foi muito melhorado e com o campo de batalha. A melhor novidade fica por conta do campo de batalha em 3D, com ele, você terá que fazer bom uso das profissões e habilidades de seus personagens. Você terá que recrutar o seu exército com um certo número de personagens, e escolher os tipos de profissões conforme cada situação. Cada personagem pode ganhar novas profissões, mas para isso terá que ganhar Job Points (JP). Algumas profissões de alto nível precisam de muitos JPs. Seus personagens também terão habilidades especiais, que também são ganhas com os JPs e permanecem mesmo com a mudança de profissão. Há mais de 400 habilidades para combinar com mais de 20 profissões diferentes. Há quatro tipos de habilidades diferentes: de ação, reação, combinação e de movimento. As habilidades de ação são como comandos nas batalhas, por exemplo: com um Dragon Knight você pode aprender a habilidade "pulo" e depois usar com outra profissão. As habilidades de reação são parecidas com as de ação, mas são usadas como resposta às ofensivas inimigas. As habilidades de combinação servem para melhorar os Status e valores de poder, defesa e etc. Finalmente, as habilidades de movimento alteram a capacidade de movimentação do personagem, como alcance e resistência à certos tipos de terreno.

TIPOS DE PROFISSÕES

Knights

Os Knights são nobres e poderosos guerreiros. Usam espadas e também armaduras leves. São excelentes para serem usados como tropas de frente.

Dragon Knight

Os Dragon Knights são mestres no uso de lanças. Apesar da aparência de sua armadura pesada, os Dragon Knights são capazes de dar altos saltos e desferir golpes mortais.

Aprentice Warrior

Um tipo de personagem sem nenhuma habilidade especifica e apenas notas médias em todas as suas características. Apesar disso, você poderá elevá-lo a uma profissão mais avançada subindo seu nível.

Mathematician

Uma profissão totalmente nova e ainda desconhecida, que vai tratar dos números. Um matemático pode calcular o poder do inimigo e alterar a seqüência de luta tanto dos aliados quanto dos inimigos.

Dancer

Uma profissão que usa a dança para mudar os estados de maneiras estranhas e misteriosas. Haverá danças para atacar, confundir, curar, etc.

Samurai

Ser um samurai requer grande controle mental e espiritual. Os samurais têm uma habilidade única com as espadas. Apesar de sua técnica de combate ser mais psíquica, também pode haver o uso de magias, tanto de ataque quanto de cura ou efeito. Cada espada de samurai tem suas próprias habilidades e magias, portanto, você deverá testar cada nova espada que encontrar para descobrir o seu verdadeiro potencial.

Monks

Os Monks são fortes guerreiros que não utilizam armas, usam apenas o corpo e a mente. Assim como os guerreiros procuram armas poderosas, os Monks procuram maior poder através do controle sobre o corpo e a mente. Como praticantes do combate mano-a-mano, os Monks desenvolvem muitas habilidades especiais. Um Monk de alto nível tem técnicas semelhantes às magias, tanto para ataque quanto para cura. Os Monks são uma ótima opção para lutadores de linha de frente.

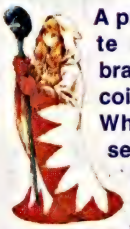
Archer

Os arqueiros são os únicos personagens que podem fazer ataques comuns de longa distância. São excelentes para minar a resistência inimiga enquanto ataca com seus guerreiros.

Time Mage

Uma profissão que pode ser de utilidade essencial. Um Time Mage utiliza as magias que alteram o fluxo do tempo e, com o sistema de batalhas baseado no tempo, você poderá vencer batalhas utilizando bem alguns Time Mages.

White Mage



A profissão que permite o uso de magias brancas, como cura e coisas do gênero. Os White Mages devem sempre ficar na retaguarda, apenas ajudando os outros personagens do mapa. Apesar de não ajudarem no ataque, os White Mages são indispensáveis, ainda mais em batalhas longas.

Yin-Yang Mage

Outra profissão inédita e também pouco conhecida. Apenas sabe-se que um mago do Yin-Yang se utiliza de magias antigas japonesas e tem grandes habilidades com maldições.

Black Mage

Os Black Mages são praticantes de magias de ataque sobrenaturais. Você poderá utilizar a magia negra não só para atacar os inimigos diretamente, mas também utilizando os objetos do mapa.

Ninja

Os ninjas são guerreiros misteriosos que usam o seu conhecimento milenar para acabar com os adversários. Além de sua grande habilidade com espadas, um ninja também pode usar técnicas que substituem as magias, como o ilusionismo e também várias técnicas de ataque.

Story Teller

A função de um Story Teller é confundir, convencer ou subornar o inimigo. Uma de suas técnicas mais úteis é a "Seduction". Com esta habilidade, é possível fazer com que personagens do exército inimigo unam-se ao seu grupo. Você também poderá seduzir personagens não-humanos, como Chocobos, Goblins, Bolas de Fogo, Almas e outros. Com monstros em seu exército, você terá muito mais possibilidades e poderá bolar novas estratégias.

Estas são apenas algumas das criaturas que você poderá ter no seu grupo com um Story Teller.

NINTENDO 64

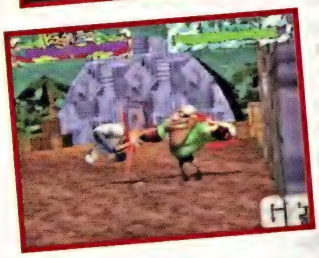
Clayfighter 63 1/3

Interplay

Luta - N/D

Previsto para julho nos States

O game de luta mais escrachado de todos os tempos está de volta. Após um sucesso razoável com 3 versões para Super NES (Clayfighter 1, Tournament Edition e 2) e 1 para Mega (Clayfighter 1), o game vem para arrasar no Nintendo 64. O game está apenas 45% completo, mas já parece legal. Serão 12 lutadores no total e pelo menos 2 secretos. Personagens já conhecidos como Boogerman e Earthworm Jim terão presença garantida; outros serão inéditos, como o Papai Noel lutador de Sumô e também terão os lutadores veteranos de Clayfighter, como Bad Mr. Frosty e o coelho exterminador de Clayfighter 2. Os cenários serão em 3D, mas a jogabilidade continuará sendo em 2D. A animação da versão atual é de 30 fps. (frames por segundo), mas a Interplay está tentando aumentar para 60 fps. para a versão final.



PLAYSTATION / SATURN

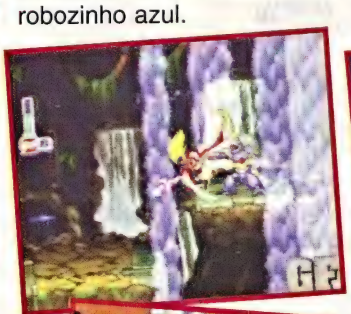
Mega Man X 4

Capcom

Ação / Aventura - CD

Sem previsão de lançamento

O incansável Mega Man está de volta. Pouco tempo após o lançamento de Mega Man 8 para os 32 bits, a Capcom já põe o herói azul para detonar em Mega Man X 4. O novo game para os 32 bits terá gráficos muito mais detalhados, personagens maiores e uma animação de babar. O esquema de jogo não vai mudar muito. Você poderá jogar com Mega Man ou Zero e terá que enfrentar vários chefes, alguns do tamanho da tela. Mais uma ótima opção para os fãs do robozinho azul.



ARCADE

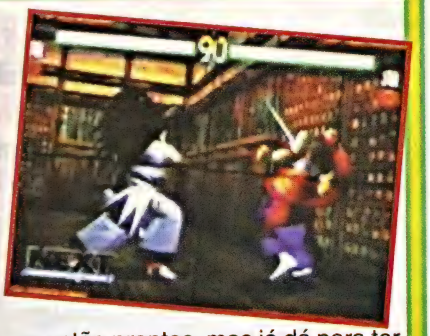
Samurai Shodown 64

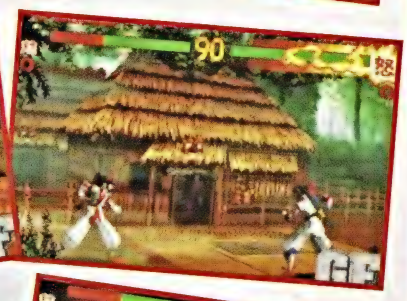
SNK

Luta - N/D

Sem previsão de lançamento

Depois de muito blá, blá, blá e nada de imagens, a SNK finalmente liberou as primeiras fotos de Samurai Shodown 64 para a sua nova placa de 64 bits. O game ainda está muito longe de ser completo, apenas alguns personagens e cenários estão prontos, mas já dá para ter uma idéia do que vem por aí. Repare que alguns personagens ainda não estão texturizados, mas a qualidade da textura e o nível de detalhes dos personagens já prontos é impressionante. Os cenários também são belíssimos. A SNK também trará novos personagens para o novo Samurai Shodown. Ainda não foi revelado nenhum detalhe sobre sistema de jogo, mas como os jogos da sofhouse sempre têm ótima jogabilidade, espera-se algo inovador e dinâmico.





SHOP GAMES

TUDO EM VIDEO GAMES NOVOS E USADOS

- COMPRA
- VENDA
- TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

VENDAS NO VAREJO E ATACADO

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

PlayStation™ SNK NEO-GEO CD 3DO

TECTOY Nintendo®

FONES: (011) 6914-4463 6914-6595 6914-6640 6914-4529

FAX: (011) 272-4143

RUA GREENFELD, 259
IPIRANGA - SÃO PAULO
CEP 04218-100

SATURN

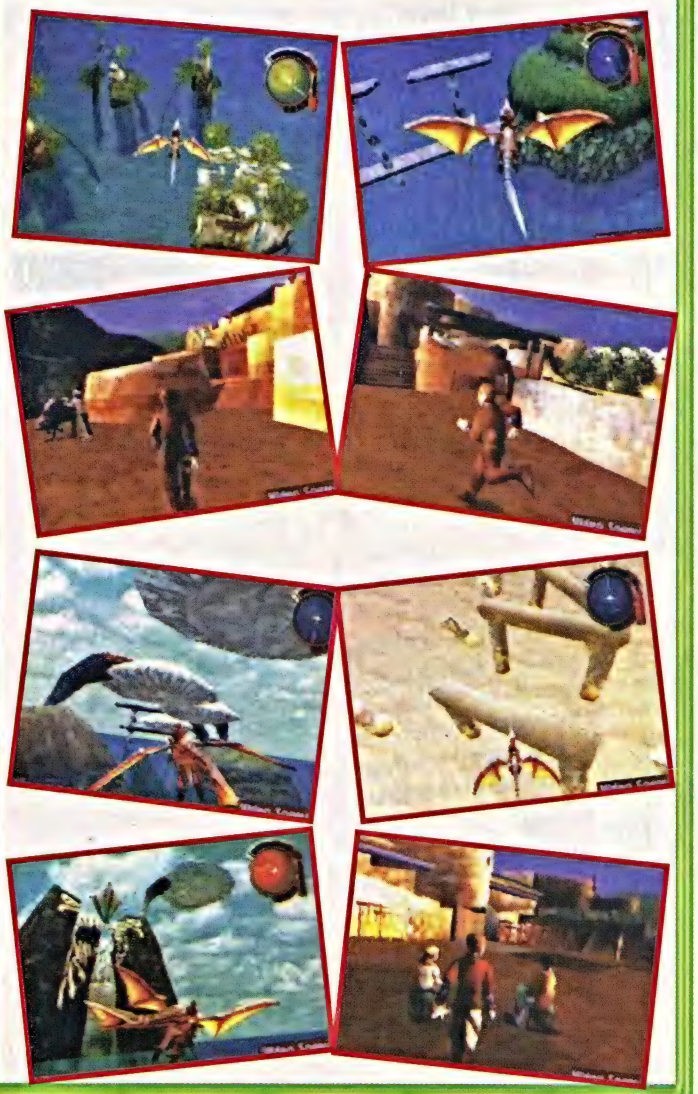
Azel - Panzer Dragoon RPG

Sega

RPG - CD

Previsto para outubro no Japão

O terceiro game da série Panzer Dragoon já está sendo produzido para Saturn. Desta vez, o jogo será um verdadeiro RPG. Ainda tem as seqüências de vôo com o dragão, mas a Sega afirmou que será apenas na tela do mapa geral. O game inteiro é produzido em 3D texturizado em tempo real, desde as cenas de vôo até as cidades e todos os personagens. Nenhum tipo de informação sobre o sistema de jogo ainda foi revelada. O enredo é o seguinte: você joga com Edge, um dos guardas que protegem as escavações do Império. Um homem conhecido como Craymen mata alguns dos guardas das escavações, que eram como uma família para Edge. Depois do ocorrido, Edge parte em uma jornada à procura do assassino. O game terá mais de 20 personagens principais. As músicas seguirão o padrão da série, mas desta vez, com vozes reais.



PLAYSTATION

Front Mission Alternative

Square

RPG/Simulação - CD

Previsto para Outubro no Japão

A Square não para com seus excelecentes games para Playstation. Começou com Tobal Nº 1, aí veio Final Fantasy VII, Bushido Blade e Final Fantasy IV, ainda estão previstos Tobal Nº 2, Final Fantasy Tactics e Sa-Ga Frontier. Agora a Square vem para arrasar com a seqüência de Front Mission, uma surpresa para o Playstation. Front Mission já teve duas versões para Super Famicom, o primeiro era um game de estratégia fantástico e o segundo foi apenas um bom game de ação com pitadas de RPG e estratégia. Front Mission Alternative segue o esquema do primeiro game. O jogo será totalmente poligonal texturizado em tempo real. A ação se passará na África e serão mais de 30 novos estágios para você se divertir.

NINTENDO 64

Zelda 64

Nintendo

RPG - N/D

Sem previsão de lançamento

Novas imagens e informações de Zelda 64. A Nintendo afirmou que o game terá duas versões: em cartucho e Disk Drive. Como o Disk Drive ainda está longe de ser uma realidade, a versão em cartucho vai sair primeiro, mas ainda não há data de lançamento definida. As novas imagens são de algumas dungeons do game e também de uma cidade.

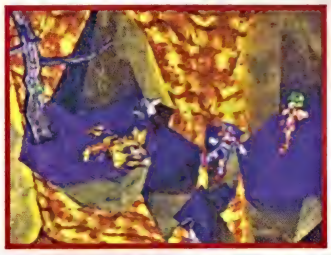
SATURN

Grandia

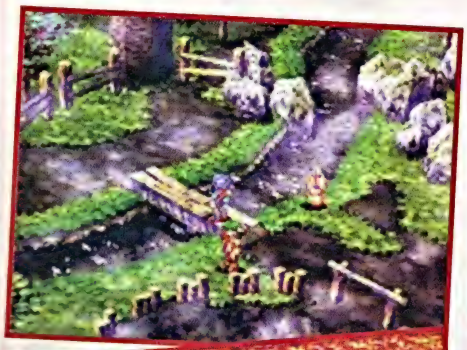
Game Arts

RPG - 2 CDS

Previsto para outubro no Japão



Um dos RPGs mais esperados do Saturn está de volta nas páginas da Gamers. A Game Arts adiou o game, que seria lançado em maio e agora está previsto só para outubro. Outra novidade confirmada é que o game será em 2 CDs e não apenas 1 como previsto anteriormente. Grandia terá gráficos totalmente em 3D texturizados em tempo real e super coloridos. O sistema de jogo, batalhas e enredo ainda não foram divulgados, mas a Game Arts já liberou várias imagens, confira.



PLAYSTATION

Street Fighter EX

Capcom

Luta - CD

Sem previsão de lançamento

A Capcom acaba de liberar as primeiras informações sobre o lançamento de Street Fighter EX para Playstation. O game será baseado na novíssima versão Street Fighter EX Plus, com novas cores, novos Super Combo Finishes, bônus para barra de Super, um novo Super para Kairi e chefes selecionáveis. E não para por aí, a versão para Playstation ainda terá dois personagens exclusivos: a versão poligonal de Sakura e Dhalsim.

RAPIDINHAS

Mais Sonic no Saturn

Depois da fraca estréia de Sonic no 32 bits da Sega, a empresa informa que está produzindo mais um game com o porco espinho para o console. Será Sonic Jam, que reunirá Sonic 1, 2, 3 e Sonic & Knuckles do Mega em apenas 1 CD. O game está previsto para junho no Japão. Até agora nada foi divulgado sobre Sonic X-Treme, parece que o game foi esquecido.

Alta velocidade no Nintendo 64

A Acclaim está trabalhando em mais um game arrasador para o 64 bits da Nintendo. Extreme G será um jogo de corrida futurístico, bem parecido com WipeOut do Playstation. A Acclaim ainda prometeu um modo para 4 jogadores com tela dividida.

Nintendo 64 explosivo

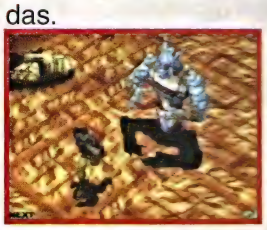
A Hudson já está preparando uma versão de Bomberman para o 64 bits da Nintendo. O game terá gráficos poligonais e fases que vão aproveitar bastante o ambiente 3D. A jogabilidade vai mudar um pouco, mas a diversão continuará a mesma.

Duke Nukem para 64 bits

Depois de ganhar uma versão para Saturn, Duke Nukem chega a mais um console doméstico, o Nintendo 64. Esta versão terá gráficos melhorados e também opção para múltiplos jogadores com tela dividida. Quem gostou de Doom não poderá perder.

Seguindo a tendência

Depois de ser revivido no Super NES e Mega Drive, Pitfall continua a evolução. Desta vez o game ganha uma versão para Playstation e, como a maioria dos games atuais, utiliza gráficos poligonais. As fases serão baseadas no game de 16 bits e serão bem variadas.



The King of Fighters 97 e Samurai RPG

TKOF97 vai mesmo ser um game para Neo Geo, e não para o novo arcade de 64 bits da SNK. Todos os lutadores de TKOF96 estarão de volta, mas os antigos personagens que foram retirados, como Takuma e Heidern, continuarão de fora (com exceção de Billy Kane). Outros lutadores já conhecidos também terão presença garantida, mas os únicos confirmados são Blue Mary, Ryuji Yamazaki e Billy Kane, que já participou de TKOF95. O game está previsto para agosto nos arcades do Japão e para setembro vem a versão CD. Além disso, a SNK adiou mais uma vez o lançamento de Samurai Shodown RPG para Neo Geo CD, Saturn e Playstation, o game estava previsto para 28 de março no Japão e foi adiado para junho, agora o jeito é esperar.

Baixaram os preços!

Promoção PREÇO MALUCO da Editora Escala

Corra já pro seu jornaleiro!

PREÇO MALUCO 2,90

mais de 20 TÍTULOS a R$2,90 CADA!

escala

Sua melhor opção!

O.S. COMPANY

PRÓ-DICAS

NEO GEO CD

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Jogue com os personagens EX

Na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor sobre Andy Bogard, Blue Mary, Tung Fu Rue ou Billy Kane, então aperte e segure Start; em seguida, ainda segurando Start, aperte 2 vezes B e segure na segunda vez; agora, com Start e B segurados, espere meio segundo, aperte 2 vezes C e segure na segunda vez, aí é só apertar A ou D. Resumindo, a seqüência é: Start (segure), B, B (segure), C, C (segure), A ou D. O truque é mais simples que na versão arcade.

Jogue com Geese

Na tela de seleção de Ranking (escolha a opção Title Demo e espere até aparecer a tela de Ranking), faça a seqüência →↗↑↖←↙↓↘→↘+A, B, C. Esta seqüência deve ser feita em um movimento só, como se estivesse executando um golpe, faça o 360° no sentido anti-horário começando da direita e termine com o direcional na diagonal inferior direita mais o botão A, então aperte rapidamente B e em seguida C, se funcionar corretamente você vai ouvir Geese falando C'mon. Se você for para a tela de seleção de lutadores, Geese estará selecionável ao lado de Wolfgang Krauser. De quebra, no modo Versus, além de Geese, você terá acesso aos 4 personagens EX.

Os golpes de Geese

Multi-hit Throw:
↘+C (de perto)

Anti-Aéreo:
↘+A

Hi-Kick:
←+B

Low Stryke:
AB

Raimei Gouhanage:
↓+C (de perto, no inimigo caído)

Reppuken:
↓↙←+A

Double Reppuken:
↓↙←+C

Ateminage:
↓↘→+C (contra golpes médios)

Hi-Ateminage:
↓↘→+B (contra golpes altos)

Jaeiken:
←→+B (Breakshot)

Jaeiken Throw:
←→+C

Shippuken:
↘↓↙+A (no ar)

Double Shippuken:
↘↓↙+C (no ar)

Final Shippuken:
↘↓↙↘↓↙+C (no ar, após o Double Shippuken)

Fake Raising Storm:
↓↙←↙→+BC

***Raising Storm:**
↙→↘↓↙←↘+BC

****Thunder Breaker:**
→↘↓+C

****Deadly Rave:**
→↘↓↙←→+A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙←+C

Combos

1: A, B, C
2: A, C
3: B, B, C
4: ↘+A, C, C
5: ↓+A, ↓+B, ↓+C
6: A, B, →+C
7: B, B, →+C

Obs.: o golpe marcado com * é o Special e deve ser executado com a energia piscando ou a barra de power cheia. Os golpes marcados com ** são os Power Specials e devem ser executados com a energia piscando e a barra de power cheia. O golpe marcado com (Breakshot) serve como Guard Cancel, deve ser aplicado imediatamente após um golpe do adversário acertar a sua defesa, mas a barra de power deve estar no "H-Power". Todos os golpes devem ser feitos com o seu personagem do lado esquerdo da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

NINTENDO 64

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Cheat Codes

Obs.: Entre com os códigos no menu "Enter Cheat" na tela Principal ou de Pause. Para usá-los, volte à tela anterior e acione-os em Cheat Menu.

TODAS AS ARMAS: CMGTSMMGGTS
DANA'S MODE (inimigos pequenos): DNCHN
DISCO MODE: SNFFRR
GALLERY: THBST
GREG MODE: GRGCHN
VIDAS INFINITAS: FRTHSTHTTRLSCK
PEN E INK MODE: DLKTDR
ROBIN'S CHEAT (invencibilidade, todas as armas, munição infinita, cabeça grande e créditos): RBNSMTH
MOSTRAR OS CRÉDITOS: FDTHMGS
SPIRIT MODE: THSSLKSCL
MUNIÇÃO INFINITA: BLLTSRRFRND

ARCADE

STREET FIGHTER EX

JOGAR COM AKUMA

A máquina deve ter o extra caracter acionado (indicado pela seta ao lado da barra de seleção de jogador), então, vá para a tela de seleção de personagem e ponha o cursor sobre Ryu, segure Start e aperte ↓ 3 vezes, ↑ 4 vezes e soco médio.

SATURN

AMOK

Código para não morrer

Dentro de Options, entre com o código **XBABYX** na opção Password. Irá aparecer Correct. Fazendo o código quando sua energia estiver acabando, você não morrerá.

Level Select

Dentro de Options, entre com o código **ZZZCYX** na opção Password para a selecionar fases.

SATURN

MANK TT

Sheep Mode

Na hora em que você escolhe a transmissão AT / MT, faça a seguinte seqüência, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y

Super Bikes

Em Mode Select aperte L + R + X + Y + Z. Assim você poderá escolher as super bikes.

PLAYSTATION

BUBSY 3D

Cheat Codes

Para entrar com os códigos, selecione a opção LOAD / SAVE e entre com uma destas passwords:

Efect	Code
Level Select	XLVLCHTMSB
Bonus Round	XBNSCHTMMM
Coordinates	XDBUGLOCNC
All Rockets	XTOOROCKER

PLAYSTATION

INDEPENDENCE DAY (ID4)

Passwords

DBJHJ - Washington
DBDHP - New York
NBDHG - Paris
LBDG6 - Moscow
RBDHY - Tokio

SONY SERVICE

PlayStation™

ESPECIALIZADA EM MANUTENÇÃO DE PLAYSTATION

(RECONHECIMENTO DE CANHÃO LASER, FONTE, ETC.)

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

Fone: (011) 220-7551

jym@mandic.com.br

PLAYSTATION
RALLY CROSS

Entre com os **códigos** no lugar do seu nome na tela High Store ou na "New Season". Você poderá sair para colocar outro código ou começar a corrida.

Vencer sempre no nível Rookie: vet me
Vencer sempre no nível Veteran: Im a pro
Vencer sempre no nível Normal-Head-
Mixed com carros extras: weeoo
Peneu Balão: fat tires
Seu carro sem roda: no wheels
Peneu extra: wheels
O carro não capota: stone
Carro fica leve: feather
Os adversários capotam fácil: float
O carro derrapa menos: spinner
Sem colisão: banzai

PLAYSTATION
PERFECT WEAPON
Passwords

Level	Passwords
1st Moon	XSXSSCSC
2nd Moon	CXXTCCXT
3rd Moon	CTSCSSTT
4th Moon	CXXXTCTT
5th Moon	XXSXSSTC

SATURN
BUG TOO
Reiniciar a Fase

Para recomeçar a fase, aperte L + ↑ por alguns segundos

PLAYSTATION
THE CROW: CITY OF ANGELS
Energia Infinita

Para começar no navio com energia infinita, entre com a password:
O, X, ▲, X, O, ▲, □, O, X, □.

PLAYSTATION
RE-LOADED
Munição Extra

Pause o game e segure L1 + L2 por 10 segundos. Com os botões pressionados, aperte: ▲, ←, ←, ←, ○, ▲, ↓. De agora em diante você poderá recarregar sua munição pausando o game e selecionando a opção Ammo.

Recuperar energia

Pause o game e segure L1 + L2 por 10 segundos. Com os botões pressionados, aperte: ↓, →, ←, ▲, →, ↓. Você poderá recuperar energia pausando e selecionando a opção Health.

Pular fase

Pause o game e segure L1 + L2 por 10 segundos. Com os botões pressionados, aperte: ←, ▲, X, →, ○, ▲, ↓.

Arma com poder total

Pause o game e segure L1 + L2 por 10 segundos. Com os botões pressionados, aperte ←, ↑, X, V. Você terá sua arma com poder total pausando e escolhendo a opção Power.

PLAYSTATION
THE NEED FOR SPEED II
Carro extra

Para correr em um Ford Indigo, entre com a password "LILZIP".

Pista extra

Ponha o pedal com o metal em Monolithic Studios, depois entre com a password "SHOTME".

Aceleração rápida

Para ficar com uma aceleração mais rápida, entre com a password "POWRUP".

DICAS DOS LEITORES

PLAYSTATION

EXTREME GAMES

Passwords para tudo em primeiro no torneio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
170	217	073	073	170	186	010	058	106	122	202
136	211	012	080	008	205	146	009	141	197	010
065	130	197	006	072	137	202	012	078	144	210
016	080	080	081	081	081	081	082	082	082	082
000	000	001	005	021	085	085	085	085	085	085
000	000	000	000	000	000	001	005	021	085	085
000	000	128	118	128	128	128	128	128	176	177
000	000	001	001	012	017	017	113	113	113	113
115	065	097	145	041	241	057	033	145	001	217

William da Silva Morais Júnior
Catalão - GO

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY

Invencibilidade, todas as armas, munição à vontade e escolha de fase

Use a password:
1GOTP1NK8C1DB00TSON
Depois selecione Accept. Vai aparecer Passsword Invalid mas mesmo assim saia do Options e volte à tela de apresentação e lá estará uma nova opção, o Cheat. Agora é só detonar.

Wilson Sandoval Júnior
Brasília - DF

SATURN

STREET FIGHTER ALPHA 2

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em qualquer personagem e aperte simultaneamente os botões L, R, Start e qualquer botão de soco para que seus golpes possam ter turbo e seus combos fiquem mais animais

Alexandre Augusto Martins
Paulinia - SP

SNES

YU YU HAKUSHU

Jogue com o Cavaleiro de Ouro

Na tela de apresentação, faça a seqüência:
Y 7 vezes, X 6 vezes e A 5 vezes.

Alexandre Bezerra da Silva
Rio de Janeiro - RJ

TECNOFAX

Assistência Técnica Especializada em Video Games, Acessórios e Componentes Nacionais e Importados

Transcodificação de Video Games Importados em 2 Horas
Garantia de 2 Anos

Destravamos Nintendo Americano - S/NES
S/Famicon - Mega Drive - Genesis - Saturn
PLAYSTATION

Modulador RF
Joystick's - Fontes - Cabos -
Componentes e Acessórios em Geral

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX
INCLUSIVE PARA CONSERTOS

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

DIRECTV

Você assina e a revolução começa.

POSTO DE VENDA
ROCHA HOME VIDEO
FONE: (011) 834-0490
AV. ELISIO C. DE SIQUEIRA, 951
JD. STO. ELIAS - PIRITUBA - SP

PARA ANUNCIAR LIGUE (011) 3641-0444

Tilt's
Game Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

TILT'S 6
Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana
Tel.: (011) 5084-1771

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ANTIGUINHOS

MEGA DRIVE

ALADDIN

Debug Mode

Na tela de apresentação, coloque o cursor sobre "Difficulty Level" e faça a seqüência: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Se tudo der certo, aparecerá uma tela com um rosto dizendo: "Faça um desejo". Em seguida pinta a tela Debug Mode, onde aparece escrito "Cheat Mode", deixe ON para ficar invencível. No Start on Level você poderá escolher fases e no Map View ponha On e dê uma olhada na fase toda.

SUPER NES

ART OF FIGHTING

Congele os personagens do computador

Em qualquer luta do Story Mode, pause e entre com a seguinte seqüência: ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L, Y, Select. Para voltar tudo ao normal, repita os comandos acima.

SUPER NES

BATMAN RETURNS

Nove vidas

Na tela de Options, pegue o segundo controle e faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A

SUPER NES

CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY

Personagens secretos

Faça os comandos abaixo na tela de Options:
JACK: Segure ↑ e faça X, A, R, R, Y, A
DR. PEELGOOD: Segure ↙ e então faça a seqüência B, Y, Y, A, Y.

SUPER NES

INTERNATIONAL S. SOCCER DELUXE

Cachorro como Juiz

Na tela de apresentação faça: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Quando começar o jogo, o Juiz e também os bandeirinhas ficarão em forma de cachorro.

SEGA CD

CLIFF HANGER

99 Continues

Na tela de apresentação, pegue o segundo controle e faça a seqüência: ←, →, Start, C + A.

MEGA DRIVE

ECCO: THE TIDES OF TIME

Passwords

Home Bay
CSNCMRUA
Epilogue
CEWSXKPA
Fish City
SGTDYSPA
City of Forever
WSSXZKVA

MEGA DRIVE

GENERATIONS LOST

PASSWORD

FASE 2:
AGES
FASE 3:
DUTY
FASE 4:
WARM

MEGA DRIVE

ESPN NATIONAL HOCKEI NIGHT

Times Extras

Para jogar com o Republicano, Democrático, Sony e Espn aperte ←, →, C, A, B, B no Menu principal.

Menu Secreto

Para ter acesso a um menu secreto entre com: C, →, B, →, C, →.

Fique ligado!

Vem aí Disk Gamers, o telefone onde você melhores jogos do planeta.

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

COOLBOARDERS

High Scoring 80016210 0000
High Scoring 80016212 0000
Extra Boards 801EF82E 0007
Extra Tracks 801EF82A 0005

INDEPENDENCE DAY

Energia Infinita (Level1) 800D0B78 015C
Mísseis Infinitos (Level 1) 800D0B96 0063
Energia Infinita (Level 2) 800CB7A4 015C
Mísseis Infinitos (Level 2) 800CB7C2 0063
Energia Infinita (Level 3) 800CE0A0 015C
Mísseis Infinitos (Level 3) 800CE0BE 0063
Tempo infinito (Segundos em todos os Levels)
..... 800BD90C 003B
..... 800BD948 003B
Tempo infinito (Minutos em todos os Levels)
..... 800BD908 0009
..... 800BD944 0009

FINAL FANTASY VII

Potions infinitas 8009B378 9000
O tempo pára quando acionado o Menu ..
..... 8009B9FC 0000
..... 800988FA 0000
Dinheiro infinito ..... 8009B9F8 FFFF
HP infinito (Cloud) 800F84A4 7000
MP infinito (Cloud) 800F84A0 03E7
Altera a velocidade do jogo 80050270 7D41
Limit mais rápido (Cloud) 800F6134 00FF
Modificador de experiência (Cloud) ..... 8009AF0C ????
Modificador de experiência (Barett) ..... 8009AF90 ????
O tempo pára em 10:00 hs 8009BA00 0258
HP infinito (Barett) 800F850C 7000
Limit mais rápido (Barett) 800F6168 00FF
Modificador de experiência (Tifa) ..... 8009B014 ????
HP infinito (Tifa) 800F8574 7000
Limit mais rápido (Tifa) 800706F4 0000
Modificador de experiência (Aerith) ..... 8009B098 ????
HP infinito (Aerith) 800F850C 7000
Limit mais rápido (Aerith) 800F6168 00FF

Obs: Nos códigos modificadores de experiência, substitua "????" por outros caracteres para modificar a quantidade de experiência ganha nas batalhas. Se quiser, coloque "FFFF" para ganhar bastantes experiências.

SATURN

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

(Japones)

MASTER CODE F6000914 C305
..... B6002800 0000
HP Infinito (Hikaru) 360B7EEF 0014
..... 360B7EF0 0014
MP Infinito (Hikaru) 360B7EF1 0014
..... 360B7EF2 0014
Learn Magic (Hikaru) 360B7EF4 0003
HP Infinito (Umi) 360B7EF9 0014
..... 360B7EFA 0014
MP Infinito (Umi) 360B7EFB 0014
..... 360B7EFC 0014
Learn Magic (Umi) 360B7EFE 0003
HP infinito (Fuu) 360B7F03 0014
..... 360B7F04 0014
MP Infinito (Fuu) 360B7F05 0014
..... 360B7F06 0014
Learn Magic (Fuu) 360B7F08 0003
Jewels Infinitos 160B7F0C 03E7

SPIDER

Sempre tem 99 de DNA, e recebe vida extra toda hora que você pica, e sobe 1 ..... 30016429 0063
Vidas infinitas 30016428 0005
Energia infinita 3001642A 0002
Misseis infinitos 30016428 0004
A parte superior da mão esquerda fica com a arma
..... 3001642C 00??
A parte superior da mão direita fica com a arma
..... 3001642D 00??
Diminuir a arma da mão direita ..... 3001642F 00??
Flame infinito 30016431 00FF
Electro infinito 30016433 00FF
Poison infinita 30016435 00FF

Colocar no lugar de ?? para ficar com:
..... 00 - Missiles
..... 01 - Flame
..... 02 - Slash
..... 03 - Boomerang
..... 04 - Mine

vai encontrar dicas, truques e manhas dos

STAR OCEAN

UMA AVENTURA SONORA

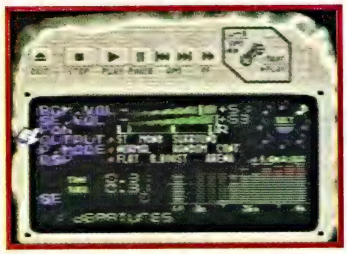
A Enix não brinca em serviço quando a palavra é "RPG". A maior rival da Square em games do gênero lançou há pouco tempo mais um game de arrasar para o Super Famicom, Star Ocean.

Este não é o primeiro game a alcançar os 48 mega, Tales of Phantasia da Namco foi o primeiro a chegar nesta marca e Tengai Makyo Zero da Hudson, que você conferiu edição passada, contém a maior memória já alcançada pelo 16 bits da Nintendo, 74 mega.

O game tem gráficos arrasadores, super coloridos, detalhados e com efeitos bem bonitos. O tamanho dos personagens está acima da média e a animação também ficou boa. O som é sensacional, só para ter uma idéia, a apresentação é narrada em inglês e legendada em japonês. As músicas são bem variadas e têm arranjos muito bons e o número de vozes também é grande, o que não é comum em games do gênero.

Você pode acessar um verdadeiro sound test, onde pode-se ouvir todas as músicas do jogo, as vozes, tudo isso com indicador canais L e R, equalizador e opções como escolher Stereo, Mono e Surround.

O sistema de batalha é super legal, pura ação, seus personagens vão para cima e descem a porrada e os adversários fazem o mesmo. Mas há bastante estratégia envolvida. Os efeitos das magias não impressionam.



Olha só a tela de Sound Test, opções mil.

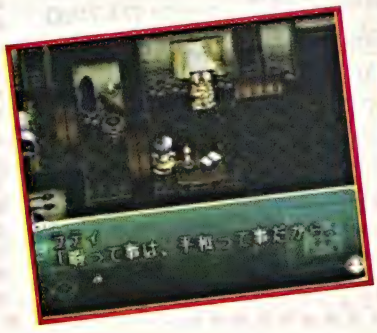
As batalhas são pancadaria pura, a ação é constante.

Algumas cenas lembram a qualidade gráfica de Arc the Lad para Playstation.

Ao caminhar de uma cidade para outra, guie-se pelo mapa no canto inferior direito da tela.

O enredo é envolvente (para quem entende japonês, claro) mas, como em todo game de RPG, você tem que salvar princesas, enfrentar globlins, dragrões perversos e coisas do gênero. Se você gosta de emoções fortes, é obrigatório jogar este que é certamente um show de vozes e som.

A apresentação é totalmente narrada em inglês e legendada em japonês.



SUPER NES			
STAR OCEAN			
ENIX	-	48 MEGA	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	90
MÚSICA	91	DIFICULDADE	70
EF. SONOROS	86	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	90

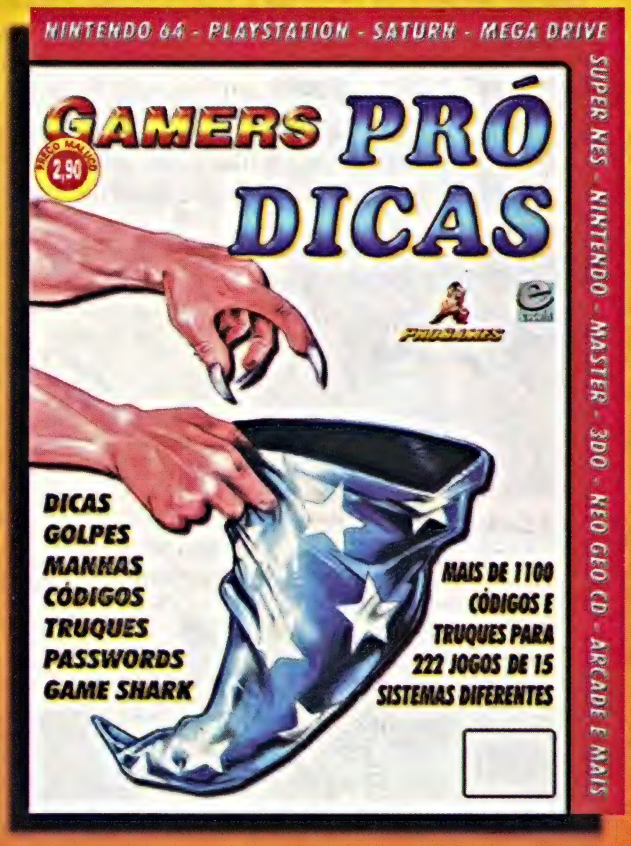
CRÍTICA

Um excelente RPG, com um bom enredo, gráficos e som excelentes, pena que só saiu no Japão.

JÁ NAS BANCAS

Aqui você encontra:
Cards para colecionar.
Todos os golpes e combos.
E mais a história dos jogos e todos os personagens.

Gamers Pró-Dicas traz:
Mais de 1100 dicas.
Manhas e truques para arrasar nos jogos de vários sistemas.
Traz também mais de 150 códigos para game shark.

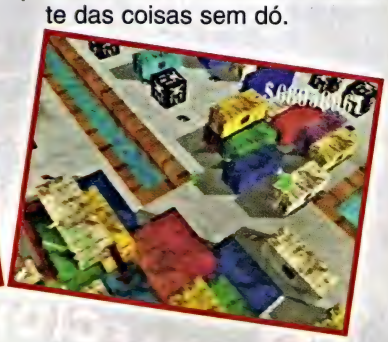


NÃO PERCA !!!

BLAST CORPS

Este guindaste é um pouco difícil de manejar, treine um pouco antes de usá-lo pra valer.

Destrua primeiro tudo que estiver na frente do caminhão bomba, só depois destrua o restante das coisas sem dó.



Até que enfim começam a sair bons jogos para o Nintendo 64. Blast Corps que é o segundo game da parceria Rare/ Nintendo (o primeiro foi Killer Instinct) chega detonando no 64 bits da Nintendo, com gráficos belíssimos e jogabilidade fora de série o game inova em todos os aspectos. É adrenalina do começo ao fim. Imagine só: um caminhão bomba prestes a destruir uma cidade repleta de pessoas (!), pois é, nem por isso o enredo do game é ruim, muito pelo contrário, desta vez a Rare caprichou. Blast Corps se parece um pouco com o filme Velocidade Máxima (Speed), onde o mocinho tem que desarmar a bomba que está em um ônibus em alta velocidade, só que no jogo você não pode desarmar a bomba, e aí está a diversão, você terá que destruir tudo que estiver no caminho: prédios, casas, fábricas, tanques de combustível etc...

Na história do game, o grupo de operações especiais Blast Corps, são lideres no campo de trabalhos pesados e demolição através de uma combinação de conhecimento, experiência e alta tecnologia. Desde sua fundação, a companhia tem investido todo seu conhecimento em máquinas para o desenvolvimento urbano, renovando e revitalizando cidades em vários países. Enquanto isso, na Base militar chamada Rafters era desenvolvido um projeto secreto, chamado Veículo Bay. Na extensa equipe da base dos Rafters se destacavam os seguintes cientistas: Amber, Clark, Wesley e Spike, que nunca estavam satisfeitos com o progresso de suas máquinas e sempre buscavam a perfeição em seus projetos para os Blast Corps.

Wesley, se sentindo rejeitado após ter ficado aleijado em um acidente no meio de uma bateria de testes do Veículo Bay que envolvia radioatividade, resolve acabar com as principais metrópoles usando um par de mísseis nucleares que se locomovem sobre rodas em uma rota de linha reta na direção das cidades e o pior, os cientistas foram sequestrados e escondidos em lugares estratégicos em diversas partes do planeta . Sua missão é impedir que Dr. Wesley leve adiante seus maléficos planos contra a humanidade e para isso você conta com diversos veículos desenvolvidos pela Base Rafters, entre eles: caminhões, tratores, robôs, carros de polícia, furgões, fora o equipamento não-veículo como guindastes e até um trem!!! Você como um integrante dos Blast Corps, terá que encontrar os cientistas sequestrados e "limpar" o caminho para que nada acerte o caminhão bomba e mate os civis. Boa sorte (você vai precisar)!

Você pode destruir os obstáculos com a carroceria do Backlash.

Quando empurrar estas bombas seja rápido, elas explodem conforme o tempo passa.

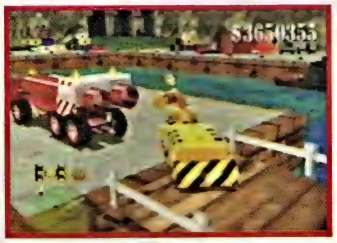
NINTENDO 64			
BLAST CORPS			
RARE - 64 MEGA			
AÇÃO/CORRIDA - 1 JOGADOR			
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	91	DIFICULDADE	78
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	97
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	92
CRÍTICA			
Blast Corps é diferente de tudo que você já viu, jogue e comprove.			

Esse Robô é animal, cuidado com seus pulos, sem querer você pode acertar o caminhão bomba.

Encontrando satélites como este você abrirá fases de Bônus.

Quando aparecer esta mensagem, significa que o caminho está livre para o caminhão bomba.

Saca só o visual da explosão, quando o caminhão bomba bate em algo.



Sempre que estiver perto do caminhão bomba, ande devagar para não bater.

Nesta tela você confere o seu desempenho logo após o fim da fase.

Olha só! Você pode até ser promovido conforme sua pontuação.

Toda vez que você pegar um novo veículo, aparecerá um Joystick ensinando os comandos.

DICAS

Sempre que começar uma nova fase, se preocupe apenas em destruir os obstáculos que estão impedindo a passagem do caminhão bomba, e seja rápido . Depois de terminar a fase volte nela para conseguir porcentagem, a porcentagem deste jogo é conseguida das seguintes maneiras: destruindo tudo que possa ser destruido na tela, resgatando todos os cidadãos, achando os radares (que abrem as telas de bônus), acendendo todos os R. D. Us. (pequenas lâmpadas que acendem quando você chega perto) e resgatando todos os cientistas que estão muito bem escondidos em seis fases diferentes. Além disso, lembre-se de que se você não abrir as fases mais fáceis, não terá acesso às mais difíceis, e que se não encontrar os radares você não abrirá as telas de bônus. Na tela do mapa principal, você pode conferir seu desempenho nas fases através de símbolos: os círculos grandes são fases, os pequenos são bônus. Se a fase ou o bônus que você jogou estiverem amarelos significa que você conseguiu medalha de ouro e se as fases estiverem rodeadas com um círculo verde significa que você já destruiu todos os obstáculos, resgatou todos os civis e acendeu todas as R. D. Us., ou seja, a fase está completa.

Comandos Gerais

Z = parar e sair do veículo
▲ = Aproxima a câmera (Zoom In)
▼ = Afasta a câmera (Zoom Out)
◀ = Rotaciona a câmera para a esquerda
▶ = Rotaciona a câmera para a direita
Start = Pause, Menu de opções

BACKLASH (CAMINHÃO)
A = para frente
B = para trás
L/R = segure nas curvas para derrapar

CARROS DE CORRIDA E FURGÃO
A = para frente
B = para trás
L/R = Buzina

GUINDASTE PLATAFORMA
A = move a plataforma para fora
B = move a plataforma para dentro
Z = parar e sair do guindaste
L/R = sobe/desce a plataforma
Analog Stick = move o guindaste para a direita e para a esquerda
Controle comum = move o guindaste para direita e para esquerda

J- BOMB (ROBÔ VOADOR)
A/L/R = aciona os foguetes
B = cambalhota

CYCLONE SUIT (ROBÔ AMARELO)
A/B/R/L = Rola e finaliza em saltos com chutes

BALLISTA (MOTO)
A = para frente
B = para trás
L/R = Ativar mísseis

CARRO DE POLÍCIA
A = para frente
B = para trás
L/R = Sirene

TREM
A = para frente
B = para trás
L/R = apito

RAMDOZER (TRATOR)
A = para frente
B = para trás
L/R = Buzina

THUNDERFIST (ROBÔ PRATEADO)
A/B/R/L = rola e finaliza em um soco

SKYFALL (MINI BUGGY)
A = para frente
B = para trás
L/R = Turbo temporário

SIDESWIPE (JAMANTA)
A = para frente
B = para trás
L/R = ativar golpeadores laterais

A sensação de profundidade é incrível e os detalhes são perfeitos.

Esta é a tela do mapa principal onde você confere o que falta para completar as fases, e quais veículos poderão ser encontrados nela.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificão e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444

TUROK

O CAÇADOR DE DINOSSAUROS

É mais fácil jogar com o mapa na tela, assim não tem como se perder.

Mate os inimigos desarmados com a faca para evitar gastar munição.

Dá só uma sacada no visual debaixo d'agua.

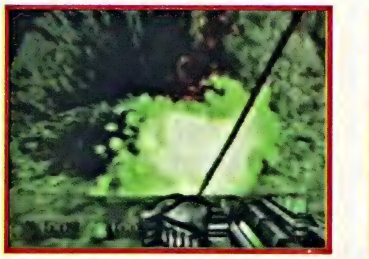
Toda vez que você encontrar essas paredes suba com o botão ▲

Imagine você um ser humano comum que de repente se vê em apuros, prestes a ser devorado por um velociraptor faminto ou morto por um Alien gigantesco. Imaginou?

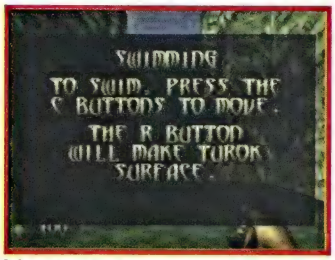
Turok é um jogo dinâmico, no estilo Doom (visão em primeira pessoa) nunca se viu um game com tamanha versatilidade de comandos, que chega a inovar, com movimentos como pular, escalar, nadar etc... Isso sem falar das armas, uma mais animal que a outra (tem até arma nuclear). O som é hipnotizante, tirando a música que é um pouco fraquinha, você pode ouvir o barulho das folhas quando anda e o som do vento quando chega à beira de um precipício. Os gráficos são todos poligonais em tempo real e bem trabalhados, desta vez a Acclaim caprichou.

A história do game é a seguinte: Você é Turok, um guerreiro viajante do tempo cuja missão é encontrar os pedaços de um artefato perdido chamado Chronoscepter que foi destruído há milhares de anos atrás de uma forma inexplicada. O poder deste artefato se resume em controlar o tempo, ou seja, abrir portais entre o passado, o presente e o futuro, conseguindo inclusive interligar um ao outro podendo assim dar passagem a criaturas de uma certa época para a outra.

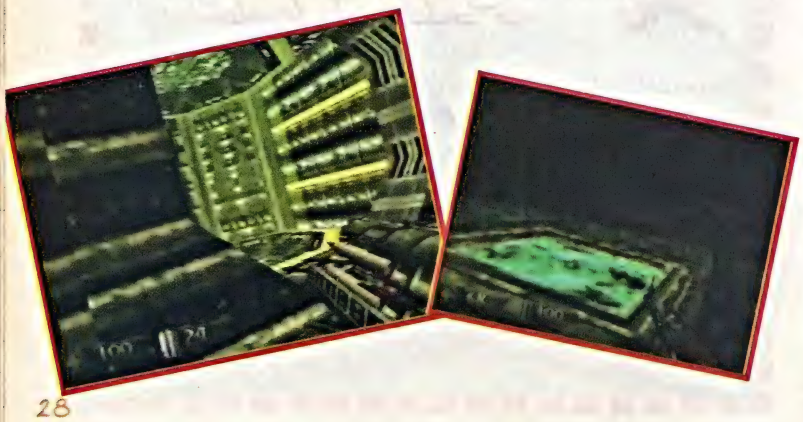
Se fosse só encontrar os pedaços do artefato místico tudo bem, não haveria problema algum para o nosso herói, acontece que as partes do Chronoscepter estão em poder de um vilão louco conhecido como "The Campaigner" que os escondeu em uma dimensão chamada de "A terra perdida", repleta de animais ferozes, desde Dinossauros até seres extra-terrestres. Turok deverá achar os oito pedaços do artefato escondidos na terra perdida e por um fim nos planos loucos de The Campagnier e seu exército de bestas famintas



Os efeitos de explosão das armas atômicas são fantásticos.



No training mode você aprende algumas manhas do controle.



NINTENDO 64			
TUROK: DINOSSAUR HUNTER			
ACCLAIM	-	64 MEGA	
TIRO 1ª PESSOA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	77	DIFICULDADE	89
EF. SONOROS	84	ORIGINALIDADE	85
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	83

CRÍTICA

O game é muito bom, mas poderia ser mais variado, enjoa com uma certa facilidade.

COMANDOS

A = menu e opções
B = seleção de armas
▶ = passo para a direita
◀ = passo para a esquerda
▲ = andar para frente
▼ = andar para trás
R = pulo
L = acionar mapa
Z = usar a arma
Direcional comum = aciona correr ou andar (segurando o botão L, você pode mover o mapa conforme mexe no cursor)
Direcional 3D:
para cima = olha para baixo
para baixo = olha para cima
para a esquerda = olha para a esquerda (se você estiver andando, vira para a esquerda)
para a direita = olha para a direita (se você estiver andando, vira para a direita)

A variedade de armas é um dos pontos fortes do game.

Quando estiver em plataformas como esta, não corra.

Dicas

Sempre que estiver perdido, consulte o mapa para se localizar; evite gastar munição em humanos sem armas de fogo, se ele estiver armado é melhor não pensar duas vezes antes de atirar; os animais silvestres como os cervos e javalis dão boosters de energia quando são atingidos: após achar algum item ou pedaço do Chronoscepter salve seu progresso; antes de dar save tente matar os inimigos ao redor para evitar ser atingido quando der Restart; evite andar muito próximo às paredes, elas escondem armadilhas e você pode ser atingido por pedras que caem dos desfiladeiros; para pular longas distâncias, ande para trás, corra, pule e, se tiver que escalar alguma parede, continue segurando o botão ▲; para matar os caras que jogam granadas atire de longe e bem rápido para não ser atingido.

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• TIMER DIGITAL
• CONTADOR DE EVENTOS
• IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• SISTEMA DE FICHAS E TIMER
• TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
• ALTA DURABILIDADE

• JOYSTICK ARCADE
• COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
• ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS
PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

PROMOÇÃO DO MÊS
NINTENDO 64 = R$ 350,00

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP

ENEMY ZERO

Pois é galera, Laura está de volta (Laura deve ser o nome da mãe de algum cara da WARP), depois do sucesso de "D", ela retorna no fantástico jogo Enemy Zero. A WARP, softhouse responsável pelo game, acertou de novo.

O jogo conta com um enredo parecido com o do filme Alien 3 (aquele com a Sigourney Weaver), mas não é nada que atrapalhe a diversão e o suspense. Os gráficos são animais, as cenas de animação em CG (Computer Graphics) são umas das mais belas já vistas no Saturn, mas é pena que não são em tela inteira. Ao todo são quatro CDs, sendo que o primeiro (CD zero) contém uma espécie de clip de apresentação, a abertura do game e um modo de treino. O som dá um clima especial, mas a música é muito baixa e os efeitos sonoros podiam ser mais variados. A jogabilidade continua como em "D", muito lenta nas cenas em CG.

A história é mais ou menos assim: Laura descansava tranqüilamente em sua cápsula criogênica, na base espacial The Aki, assim como todos os tripulantes, quando algo inexplicável acontece, as cápsulas são desativadas e o computador indica a presença de um ser não identificado. Até aí tudo bem, armas e tecnologia é o que não falta na nave. Mas o que você faria se não pudesse enxergar o desgraçado do Alien? Não se desespere, Laura conta com aparelho que identifica o bicho pelo som (quando ele chega perto o aparelho emite um som agudo e sincronizado).

O game é dividido em dois tipos de ambientes: as cenas em CG, onde você pega itens e os labirintos texturizados em tempo real, que dão acesso às salas do game. Sem auxílio de mapas fica muito difícil prosseguir no game, você vai ficar perdido. Com os nossos mapas seu trabalho vai ficar bem mais fácil. Agora fique com a estratégia completa e divirta-se com Enemy Zero.

Antes de começar, deixe o relógio interno do Saturn no dia 1º de janeiro para facilitar a sua vida.

No CD zero há um modo de treino para você pegar as manhas de matar os aliens.

Legenda para os mapas

ELV= Elevador
(V)= indica que há um terminal de Video Phone na sala.
(R)= indica que há um dispositivo de Recarga para sua arma na sala.

DICAS

Para **ter mais bateria** para dar Saves, entre no relógio interno do Saturn e coloque a data em 1/1, além da sua bateria durar mais, você terá mais tiros por recarga de arma. Procure **não dar muitos Saves**, a carga da sua bateria é muito limitada, mesmo com o truque do relógio interno, é bom salvar o seu progresso apenas antes de entrar em uma área com muitos aliens. A **manha para matar aliens** é a seguinte: quando você estiver andando, o seu sinalizador alerta se houver algum alien por perto, o bip vai ficando mais rápido conforme você se aproxima do bicho; quando estiver bem próximo, você vai ouvir um sinal mais estrondoso, um alarme indicando que você está colado no alien, neste momento, comece a carregar sua arma e pare de andar, quando a arma estiver carregada suficiente, dê um passo para a frente, você vai ouvir o grito do alien, no exato momento do grito, solte o botão e Bum, você matou o desgraçado.

Obs.: a estratégia é para o nível de dificuldade normal, que dará acesso à dificuldade Hard.

A apresentação é animal e ocupa quase todo o CD zero

COMANDOS

Nas fases em CG

A ..... Olhar
C ..... Pegar Itens

Nos menus (Video Phone)

A ou C ..... Confirmar Escolha
B ..... Cancelar Escolha

Nas telas do mapa

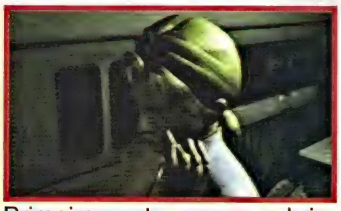
A segurado ..... Carregar Tiro
B ..... Correr
C segurado + direcional ..... Olhar
X ..... Dar um passo à ..... esquerda
Y ..... Dar um passo à direita
L ..... Olhar para a esquerda
R ..... Olhar para a direita

SATURN			
ENEMY ZERO			
WARP	-	4 CDS	
ADVENTURE	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	62
MÚSICA	72	DIFICULDADE	82
EF. SONOROS	86	ORIGINALIDADE	71
DIVERSÃO	83	CLAS. FINAL	79

CRÍTICA

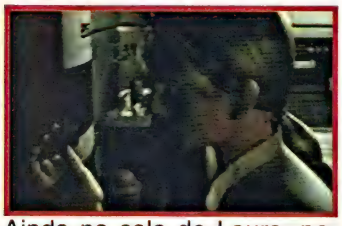
O game é ótimo, mas é para ser jogado apenas uma vez, depois enjoa facilmente e fica muito repetitivo.

Laura Room



Primeiramente, pegue o brinco, que é o detector de aliens.

Pegue também o Save Device na gaveta.



Ainda na sala de Laura, pegue uma espécie de chave.

Antes de sair da sala, você pode dar uma olhada nesta borboleta holográfica.

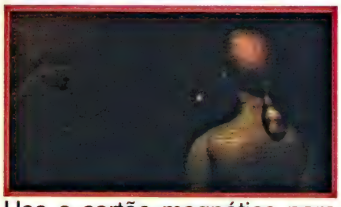
Store Room

No terminal de Video Phone, entre na opção Information e acione a opção Lock, deixe o Shutter do B1 em OFF.

Locker Room

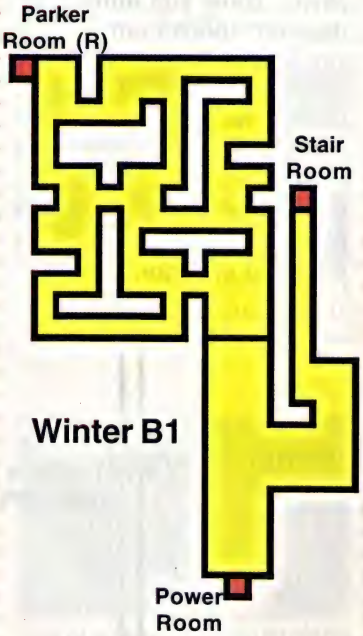
Use a chave de Laura no armário para pegar um cartão magnético.

Stair Room



Use o cartão magnético para abrir a porta da Stair Room.

Entre no elevador para ir para o nível inferior (Winter B1).



Winter B1

No caminho para a Parker Room há um alien, como você ainda não tem arma, desvie-se com cuidado.

Parker Room

Pegue o pedaço de papel com o código de Kimberly na gaveta.

Vá para o terminal de Video Phone e acesse a sala de Kimberly com o código que você conseguiu (0326), mas a ligação acaba caindo.

Power Room

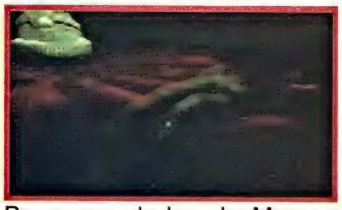
Ligue a força do elevador que está no 1º andar, basta apertar o primeiro e os dois últimos botões e então apertar o botão Power.

Winter 1F

Siga para a Mercus Room, no caminho você vai ouvir o detector de aliens bipando, não pare, continue e você vai ver um alien atravessando a tela, ele quebra a porta da Mercus Room e você poderá entrar.

Mercus Room

Logo de cara você vai ver o que o maldito alien fez com o pobre Mercus.



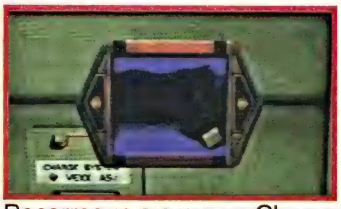
Pegue os dedos de Mercus que estão no chão.

Há uma parede nesta sala que é uma janela disfarçada.

Use os dedos de Mercus na porta para o sistema de trava identificar o DNA e abrir a porta.

Pegue a primeira arma na gaveta da direita, mas ela ainda está descarregada.

Locker Room

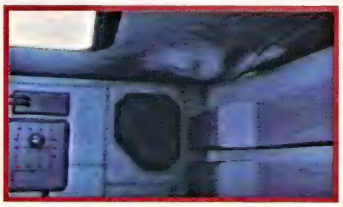


Recarregue a arma no Charge Device desta sala.

Winter 1F

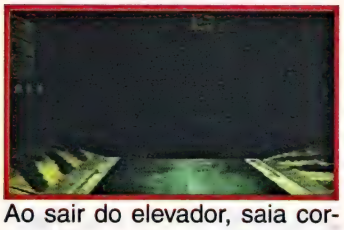
No caminho para o elevador você encontrará um alien, mate sem piedade.

Elevador



Dentro do elevador uma surpresa desgradável, um alien está tentando quebrar o teto para pegar Laura. Na fuga, ela deixa cair a arma.

Winter 4F

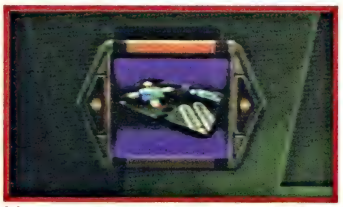


Ao sair do elevador, saia correndo para a esquerda e continue correndo até chegar num lugar sem saída, então segure o botão C e aperte ↑ para olhar para cima e entrar na tubulação de ar.

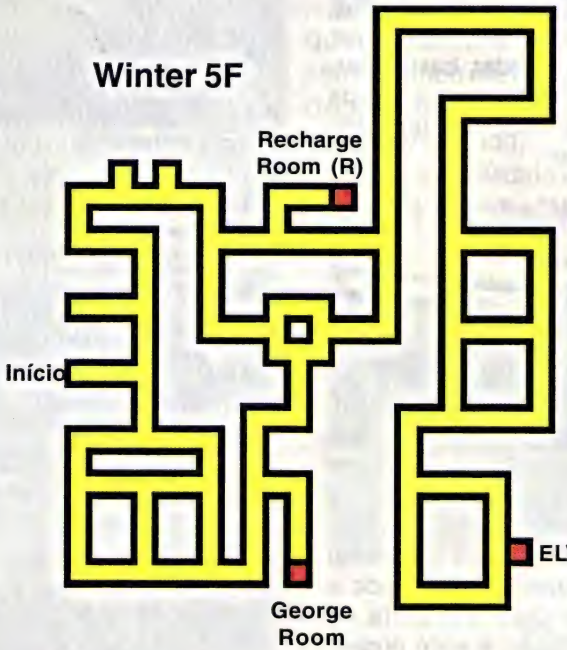
George Room

Tente mexer no computador de George.

Depois de tentar acessar o computador (e não conseguir), pegue o disquete que está no Drive.



Use o disquete para abrir o armário.



Winter 5F

Ao escapar do alien do elevador e chegar ao 5º andar, no sistema de ventilação, siga para a George Room, cuidado pois nesta área há muitos aliens.

Dentro do armário você vai achar mais uma arma, novamente descarregada.

Use o disquete para ativar a escada e sair da sala.

Recharge Room

Para recarregar a arma, o computador vai pedir o seu nome, escreva "GEORGE".

Winter 5F

Para chegar até o elevador, você terá que matar alguns aliens, como sua arma pode disparar apenas um tiro por vez, você terá que voltar algumas vezes para a Recharge Room e recarregá-la. Ao chegar no elevador, você terá que matar mais um alien, recarregue a arma e detone a porta com um tiro para poder entrar no elevador.

Kimberly Room

Finalmente você chega à sala de Kimberly no 6º andar da Winter Tower. Kimberly dá as boas-vindas à Laura.

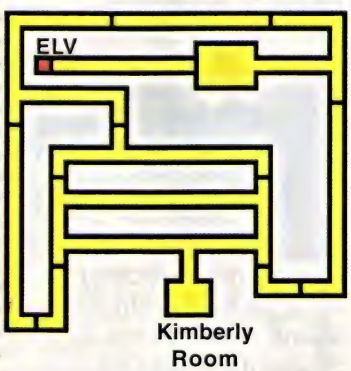
Vá para o Video Phone e acesse as seguintes salas na ordem exata: David, Ronny, Mercus, George e Parker.

Ainda no terminal de Video Phone, vá para o Data Base, entre no Personal File e dê uma olhada na foto. Depois acesse o Video Phone novamente e fale novamente com David.

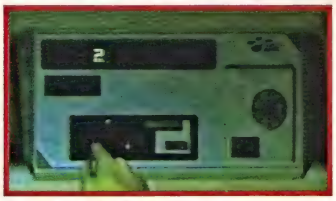
Kimberly e Laura decidem fazer uma ousada travessia até a Summer Tower.

Aparentemente, um alien ataca Kimberly e Laura perde contato, agora você terá que ir até o elevador para a Summer Tower (mapa Winter 6F - B), pegue a arma de Kimberly no final.

Winter 6F - B



Elevador



Agora você está no elevador da Summer Tower no 2º andar. Para ter acesso à cada andar, você terá que fazer combinações com os três switches. Confira a combinação para cada andar:

0= ↓↓↓ 4= ↑↓↓
1= ↓↓↑ 5= ↑↓↑
2= ↓↑↓ 6= ↑↑↓
3= ↓↑↑ 7= ↑↑↑

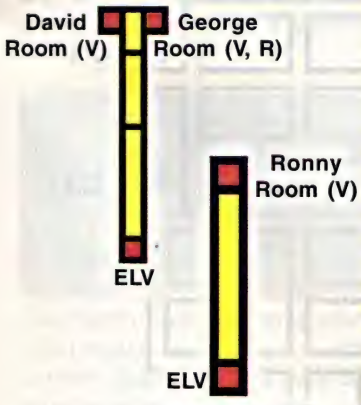
Cada vez que você voltar ao elevador, terá que usar uma destas combinações para ir ao andar desejado (o zero leva ao Summer B1). Agora siga para o 5º andar.

Summer 2F

George Room

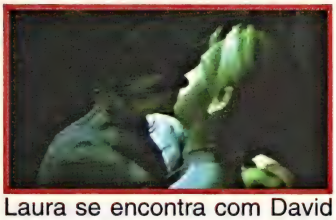
Apenas fale com George.

Summer 5F



Summer 7F

David Room



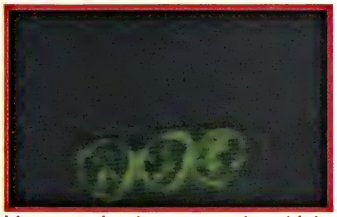
Laura se encontra com David e mata a saudade com um beijo de tirar o fôlego. Depois do maravilhoso beijo, volte para o elevador e siga para o 7º andar.

Ronny Room

Para entrar na sala de Ronny você terá que entrar com um certo código. O código é baseado nos switches dos andares 2, 5, 3 e 1. O código é o seguinte:

↓↑↓
↑↓↑
↓↑↑
↓↓↑

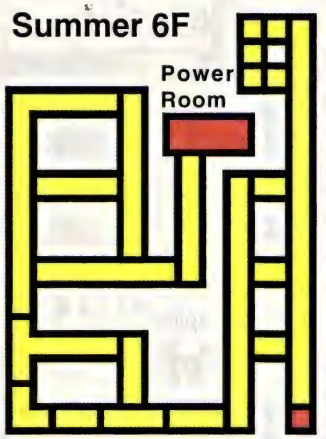
Você descobre que Ronny também já era. Pegue os óculos que estão ao lado do corpo.



Use os óculos no calendário para ver uma senha secreta.

Vá para o computador e entre com a password que você viu no calendário, então veja o arquivo até o final.

Summer 6F

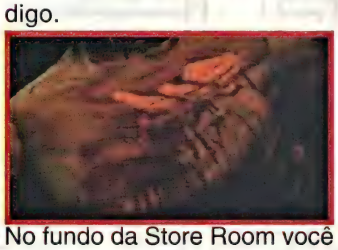


George Room

Novamente, fale com George e saia da sala. Vá para o elevador e siga para o andar zero (B1).

Store Room

Logo na entrada, pegue a metade do papel com um código.



No fundo da Store Room você vai encontrar o corpo, ou a sucata, do cyborg David.

Pegue o chip dentro da cabeça de David.

George Room

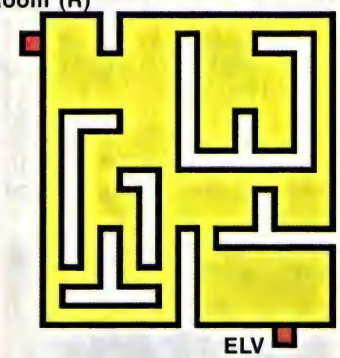
Use o chip no computador.

Um alien entra e pega Laura de jeito, mas George entra e acaba com a raça do bicho gosmento.

Na saída da sala, pegue a chave que George deixou cair.

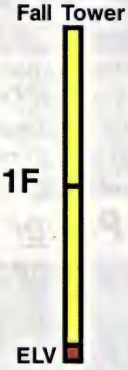
Store Room (R)

Summer B1

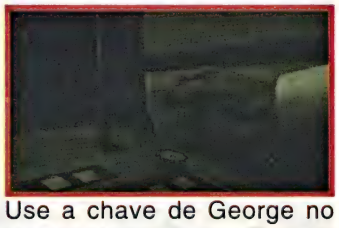


Fall Tower

Summer 1F



Ronny Room



Use a chave de George no Notebook.

O resultado da radiografia indica a presença de um ser dentro do corpo de Laura.

George entra na sala e fala com Laura mas ela sai correndo. Siga para a David Room.

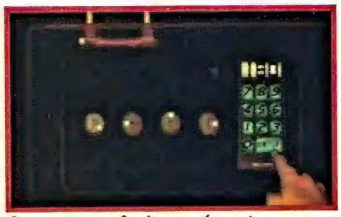
David Room

George vai atrás de Laura mas é pego por um alien.

Laura atira e detona o alien, mas não deu tempo, George morreu.

Examine o corpo para pegar um disquete. Olhe novamente o corpo de George e você vai achar a outra metade do código para a Power Room.

Power Room



Agora você deverá entrar com o código do papel que você pegou no corpo de George. Primeiro coloque 180, depois coloque 270, o próximo deixe 000 e por fim, coloque 135.

Summer 1F

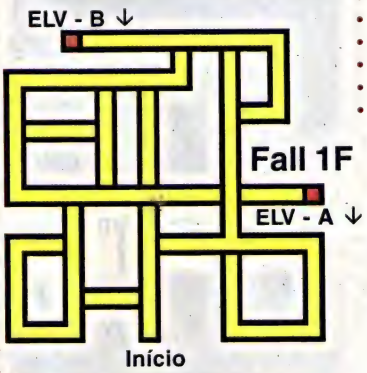
Use o disquete de George na porta para ir à Fall Tower.

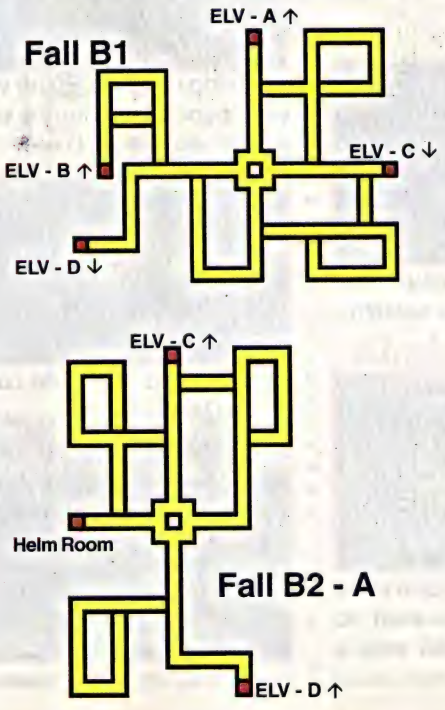
Elevador

O filhote de alien quer sair do corpo de Laura, agora você deve ser rápido.

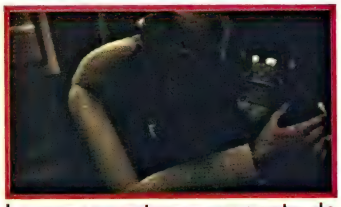
Fall 1F

Agora você terá que descer, descer e descer. Guie-se pelos mapas, você começa no Fall 1F e depois desce para B1, B2 e assim por diante. Fique esperto nos códigos dos elevadores, se você entrar no elevador A ↓ (indica que vai para baixo) no 1F, você vai para o elevador A ↑ no B.





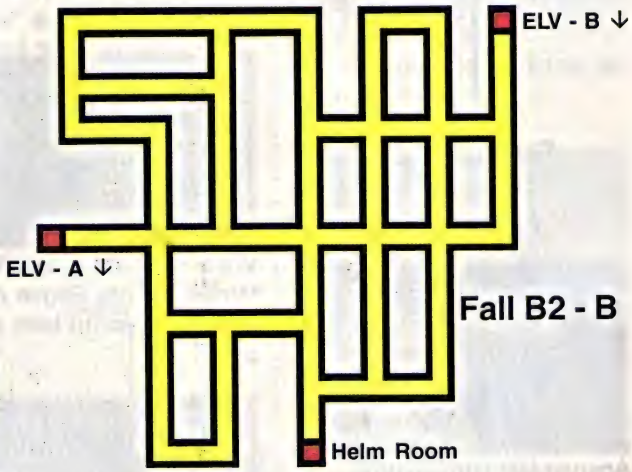
Helm Room

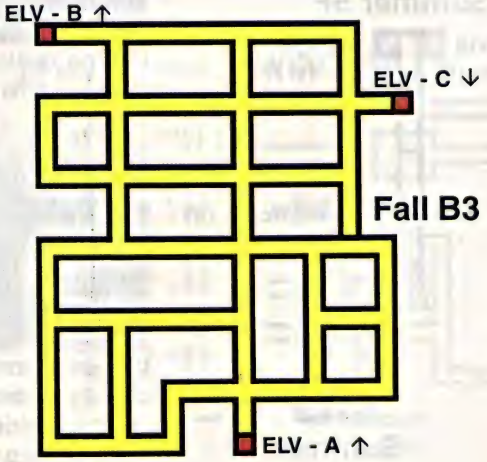


Laura encontra o capacete de David, dentro dele há uma arma que é a melhor do jogo. Depois continue descendo, daqui para frente vão aparecer uns aliens pequenos e visíveis, para detoná-los basta atirar com a arma sem carregar. Para aumentar a emoção, você terá que se virar no andar B6 e nos mapas seguintes.

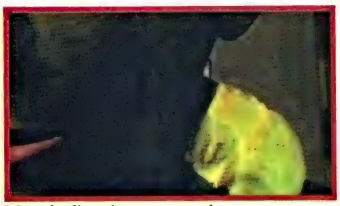
Fall B6

Para não dar muita canja, daqui para frente é com você, não há mais mapas, boa sorte.



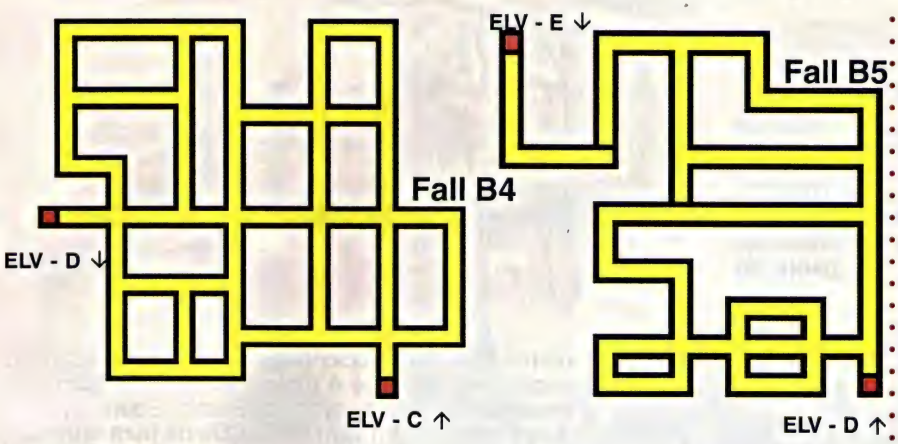


Você vai encontrar este orgão enorme no caminho, carregue a arma, aproxime-se e dispare quando estiver perto.



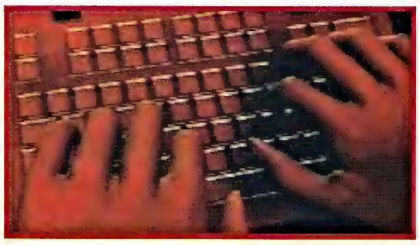
Você finalmente chega numa sala onde encontra Kimberly. Ela abre o pescoço de Laura para soltar o filhote de alien e acaba com ele.

Mais um labirinto para você se divertir.



Stair Room

Você vai sair na Stair Room, desça duas vezes para chegar no Winter B1.



Chegando aqui, acabou, é só curtir o final.

Parker Room

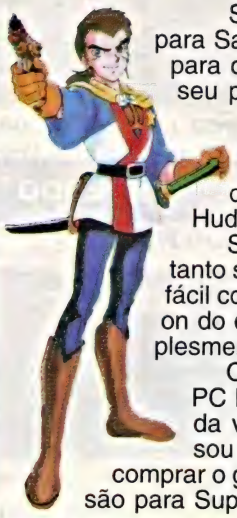
Kimberly se mata ao lado do corpo de seu amado Parker. Após ver a cena, volte para a Stair Room e suba duas vezes para voltar ao último labirinto.

O sinalizador de aliens pifa e você fica sem nada para indicar a presença das criaturas.

Felizmente, a voz de David guiará você até a saída, quando a voz ficar com um tom desesperado é sinal de alien, fique esperto.

TOP GAME
LOCADORA • VÍDEO • GAME • CD
COM NOVOS LANÇAMENTOS
NINTENDO 64
CONSULTE-NOS
LOCADORA DE GAMES
PLAYSTATION
SATURN
VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA
TEC TOY
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304
TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011)212-5319

ENREDO DEMONÍACO



Se você já detonou Lunar: Silver Star Story para Saturn e está à procura de outro bom RPG para o console, a Hudson acaba de resolver o seu problema. Tengai Makyo: The Apocalypse 4 saiu no Japão dia 14 de janeiro e entraria na edição passada, mas com a chegada de FFVII para Playstation não deu outra, tivemos que avaliar o game da Hudson só nesta edição.

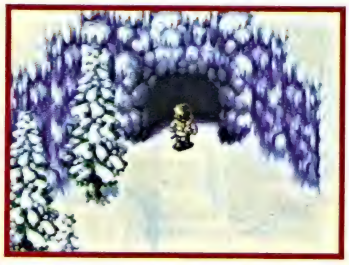
Só para ter uma idéia, o game tem feito tanto sucesso no Japão, que atualmente é mais fácil comprar uma cópia de FFVII para Playstation do que um Tengai para Saturn, o game simplesmente esgotou logo no lançamento.

O primeiro Tengai Makyo foi lançado para PC Engine no Japão e logo ganhou a segunda versão para o mesmo console, que causou filas de quilômetros entre os que queriam comprar o game. A Hudson lançou também uma versão para Super Famicom com 74 mega e um sistema de relógio interno que é revolucionário. Além disso, ainda saiu uma versão para Neo Geo que é pancadaria pura, o game de porrada foi lançado nos States como Far East of Eden.

Para descer até o porão desta casa, pegue o castiçal com as velas sobre esta mesa.

Olha só os símbolos no chão da sala. Bem sinistro, não?

Sam, um dos amigos de Raizing, é possuído pelo demônio.

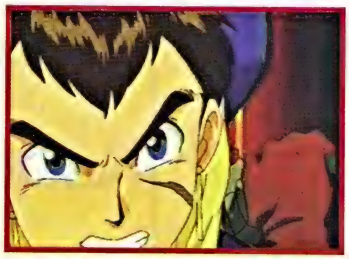


Algumas portas só abrem em certos períodos, esta por exemplo, só abre durante o dia.

As batalhas são animadas e em tela inteira, com inimigos enormes.

Não adianta bater na morte, apenas defenda-se.

No Hunter's Guild você pode trocar seus cristais por dinheiro.



Algumas magias usadas durante a batalha são em desenho animado.

Tengai Makyo para Saturn vem em 2 CDs de pura adrenalina e diversão. Os gráficos são extremamente bem detalhados e coloridos e as animações em desenho são em tela inteira e com uma resolução de fazer inveja à qualquer Playstation; além disso, há uma porrada de desenhos em tela parada que dão um toque todo especial ao enredo. O som é arrepiante, apesar das músicas não tocarem diretamente das faixas de áudio, todas são excelentes e algumas até cantadas. Os efeitos sonoros dão um verdadeiro show, com certeza é o game que tem mais diálogos falados, há horas e horas de vozes nos CDs, você vai ficar impressionado. A jogabilidade também é excelente, com menus fáceis de acessar e comandos rápidos e simples.

O sistema de jogo é bem legal. As batalhas são animadas em tela inteira, com uma movimentação razoável. Você só entra em batalha quando encontra um inimigo que pode ser visto na tela, então você pode fugir se quiser. Cada personagem tem técnicas particulares, que gastam TP (Tecnical Points), algumas técnicas são combinadas entre 2 personagens, além disso ainda tem as magias, que gastam MP (Magic Points) e podem ser usadas por qualquer um deles. Quando você vence uma batalha, ganha cristais e não a própria grana como nos outros RPGs; estes cristais podem ser trocados depois no Hunter's Guild por dinheiro vivo. Assim como nos games da série, há vários minijogos bem interessantes, tem desde luta de sumô até partidas de pocker.

O enredo é a parte mais interessante deste Tengai, uma mistura de humor com suspense e terror. A história se passa nos States (os dois primeiros Tengais se passavam no Japão e o do Super Famicom se passava na Europa), a época é o final do século XIX e você vai viajar por toda parte do país, passando pelos cenários mais variados. Você vai assumir o papel de Raizing, um garoto criado pelo sábio índio Red Bear, e vai viver várias aventuras com seus amigos, lutando contra as forças do mal. O game é bem demoníaco mesmo e você vai ver vários símbolos "666", alguns escritos com sangue, cruzes inversas, rituais satânicos (como o que acontece no México, quando Bela Dona beija na boca um garoto que foi transformado em zumbi e depois arranca o seu coração, é de ficar apavorado) e também vai ter muito sangue, mortes e intrigas durante toda a sua aventura (provavelmente, por tudo isso é que não será lançado em versão americana).

Você não vai conseguir parar de jogar este game, o enredo prende você. As situações são bem variadas, em um momento você está preso em Alcatraz, no outro você está participando de um filme ou enfrentando pistoleiros em Tombstone.

A Hudson conseguiu produzir uma obra-prima que é simplesmente obrigatória para qualquer pessoa que goste de RPGs, com certeza é o melhor game do gênero para Saturn, não perca.

SATURN			
TENGAI MAKYO: THE APOCALYPSE IV			
HUDSON SOFT	-	2 CDS	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	84
MÚSICA	90	DIFICULDADE	82
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	91

CRÍTICA

O game é como um FFVII para Saturn, simplesmente o melhor RPG do console.

Blizzard será o seu primeiro desafio.

Para entrar no Candy Dome, você precisará comprar e equipar-se com o segundo item vendido na loja ao norte da cidade.

Este é o mapa completo do mundo de Tengai Makyo: The Apocalypse IV, mostrando o Canadá, Estados Unidos e México.

Os diálogos falados são constantes durante o jogo.

O enredo do game é forte e você vai cansar de ver símbolos como "666" e outros.

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

CURTIÇÃO TOTAL

Se você se deliciou com nossa matéria sobre Final Fantasy VII na edição passada da Gamers, que continha o histórico de todos os personagens, a avaliação, os comentários sobre o jogo e mais uma porção de coisas, não irá se decepcionar com a segunda parte da matéria que preparamos especialmente para você. A turma aqui da redação deu o maior duro fazendo de tudo para que você possa detonar o melhor RPG já feito pela Square até hoje e também para mostrar que RPG japonês não é nenhum bicho de sete cabeças, você vai poder curtir ao máximo mesmo, entender todos os menus, opções e a história do jogo com a nossa série de matérias com a qualidade que você não vai encontrar em nenhuma outra revista do mundo.

A nossa aventura começa em Midgar, uma cidade bem no meio do continente central do planeta, uma cidade rodeada por reatores Makou e completamente dominada pela Shin-Ra Company. A malévola organização Shin-Ra extrai a energia Makou, que é a energia vital do planeta, com os reatores, destruindo assim toda e qualquer forma de vida próxima aos reatores. Mas na verdade, o verdadeiro objetivo da companhia é construir uma Bio-Forma totalmente indestrutível: o misterioso projeto Jenova (Jenova é o nome da mãe de Sephiroth, já que o pai de Sephiroth era o responsável pelo projeto desde o princípio). Cloud, que era chefe da guarda Shin-Ra com apenas 15 anos, juntamente com Sephiroth (seu ídolo desde a infância) acaba por descobrir parte dos planos sórdidos da Shin-Ra Company, e após um tal de "Acidente de Nible Reign" (que você vai ficar conhecendo mais tarde), Cloud acaba perdendo parte de sua memória. Agora Cloud é um mercenário e está trabalhando para a Avalanche, uma organização liderada por Barett que quer acabar com a Shin-Ra. E é aí que você entra, tendo que ajudar a Avalanche a acabar com os planos da Shin-Ra, recuperar a memória de Cloud, descobrir os verdadeiros mistérios por traz do projeto Jenova e muitas outras aventuras que vão aparecer durante sua longa jornada. Vamos parar de papo furado e curtir esta aventura, e fique ligadíssimo que na próxima edição tem muito mais.

COMANDOS

Nas cidades, mapas, dungeons, etc.

Start ..... Troca o visor de mapa ..... no mapa principal
Select ..... Mostra a posição do ..... personagem com o cursor
L1 ..... Vira o personagem em um ..... ângulo de 45° para a esquerda ..... enquanto segurado / Gira ..... o personagem para a esquerda ..... no mapa principal
L2 ..... Muda o ângulo de visão ..... no mapa principal
R1 ..... Vira o personagem em um ..... ângulo de 45° para a direita ..... enquanto segurado / Gira ..... o personagem para a direita ..... no mapa principal
R2 ..... Muda o ângulo de visão ..... no mapa principal
□ ..... Funções especiais ..... quando indicado
X ... Correr / Cancelar opções nas ..... mensagens
▲ ..... Acionar tela do menu principal
○ ..... Botão de ação: falar com ..... personagens / pegar itens / abrir ..... baús / subir escadas / ativar ..... elementos como alavancas / ..... selecionar opções nas ..... mensagens

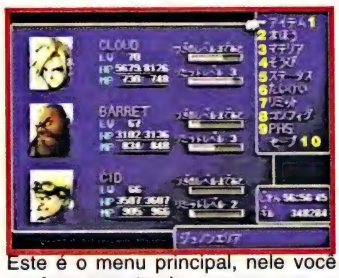
Nas telas de menu

L1 ..... Seleciona o personagem ..... anterior enquanto equipa, ... seleciona magias, Limit ou ..... confere Status / Pula uma tela ..... para cima ao selecionar itens ..... ou magias
R1 ..... Seleciona o personagem ..... seguinte enquanto equipa, ... seleciona magias, Limit ou ..... confere Status / Pula uma tela ..... para baixo ao selecionar itens ..... ou magias
□ ..... Alterna entre os menus de ..... Equip e Materia
X ..... Fechar a tela de menu ..... principal / Cancelar comando
▲ ..... Remove as Materias que ..... estão equipadas nas armas ou ..... armaduras / Remove acessório
○ ..... Selecionar comando

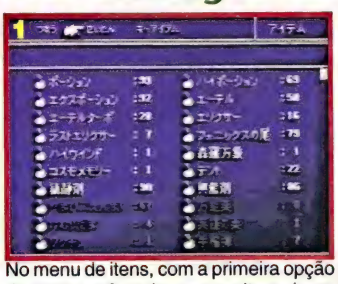
Nas telas de Batalhas

Start ..... Pausar
Select ..... Ativar / Desativar janela ..... de ajuda
L1 ou R1 ..... Alternar entre todos ..... ou apenas um alvo
L1 + R1 ..... Fugir da batalha
□ ..... Esconde o menu de comandos ..... enquanto segurado, para visua- ..... lizar as barras de Barrier
X ..... Cancelar comando
▲ ..... Alternar entre os personagens
○ ..... Selecionar comando
L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select .... Resetar

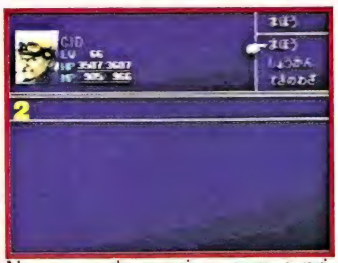
TRADUÇÕES



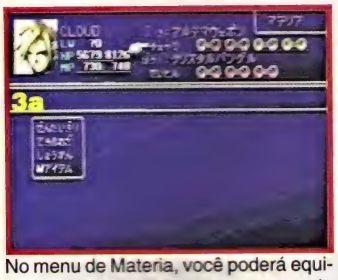
Este é o menu principal, nele você confere o rosto do personagem, o nome, o level atual, o HP (atual/total), o MP, a barra indicando quanto falta para o próximo level e a barra de Limit de cada personagem. Ao lado estão as opções, de cima para baixo são: Item (1), Magic (2), Materia (3), Equip(4), Status (5), Order (6), Limit (7), Config (8), PHS (9) e Save (10). Logo abaixo há um quadro que indica o tempo total de jogo e a sua grana e na parte de baixo da tela vem o nome do local em que você está.



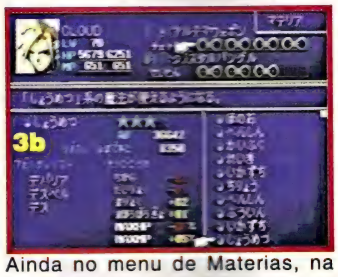
No menu de itens, com a primeira opção do topo você pode usar os itens (apenas os que estão em branco), com a segunda opção você ordena os itens de 8 maneiras diferentes (a primeira você ordena da maneira que você quiser, a segunda é pela ordem de itens usáveis na tela do menu, em seguida, ordena pelos itens usáveis em batalhas, itens arremessáveis em batalhas, itens por tipo, por ordem alfabética japonesa, em ordem decrescente de quantidade e por último, em ordem crescente de quantidade). E a terceira opção do topo mostra os itens especiais que você possui.



No menu de magias, com a primeira opção, você pode usar as magias dos seus personagens (somente as que estiverem acesas em branco), com a segunda opção você confere quais as magias de invocação de seu personagem e com a última opção você confere as técnicas que você aprendeu dos inimigos (apenas se você estiver com uma Materia amarela chamada Tekinowaza).



No menu de Materia, você poderá equipar as Materia Orbs nos espaços de cada arma e acessório de seus personagens. Os espaços duplos servem para fazer combos, ou seja, combinar as Materias. Com a opção de cima à esquerda você confere como está o seu menu atual e com a opção de baixo, você terá acesso à mais três opções, a primeira serve para organizar todas a Materias que não estão equipadas, a segunda serve para desequipar todas as Materias do personagem selecionado e a terceira é para jogar uma Materia fora. Para desequipar apenas uma Materia, basta colocar o cursor sobre ela e apertar ▲.

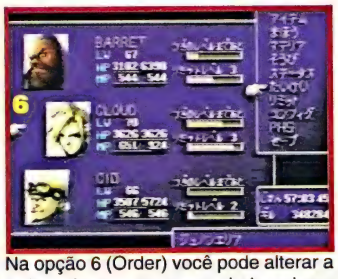


Ainda no menu de Materias, na hora de equipar uma, no quadro de baixo à esquerda aparece todas as suas características. As estrelas indicam até quantos níveis a Materia pode atingir, o AP indica qual a experiência atual da Materia, o número abaixo indica qual a quantidade de AP necessária para a Materia atingir o próximo nível e no local onde está o "3b", você confere qual o poder elemental da Materia selecionada (veja mais detalhes sobre os elementos no menu "5b"); na parte esquerda do quadro você confere uma lista das habilidades da Materia (como magias ou comandos disponíveis ou qual o efeito da Materia), logo à direita aparecem os efeitos que a Materia causa no seu personagem (penalidades em vermelho e bônus em amarelo).

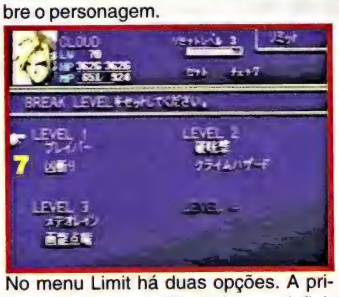
Na hora de equipar seus personagens, o equipamento de cima é a arma, o do meio é a armadura e o de baixo é o acessório. No quadro inferior direito estão os itens que podem ser equipados. Quando equipar uma arma ou armadura, há um quadro que mostra a quantidade de espaços para Materias e também indica qual o índice de ganho de AP para as Materias equipadas (por exemplo, se houver um número 2, a Materia que está neste equipamento vai ganhar o dobro de AP ganho normalmente). Confira também as vantagens e desvantagens com os números amarelos e vermelhos que aparecem nos atributos, que de cima para baixo são: poder de ataque, taxa de acerto, poder de defesa, taxa de desvio, poder de magia, defesa de magia e taxa de desvio de magia.

Na tela de Status, logo no topo da tela você confere a sua experiência atual, a barra de experiência, a quantidade de experiência para o próximo Level, a barra de Limit, o menu de batalha atual, a arma equipada, as Materias equipadas na arma, a armadura equipada, as Materias equipadas na armadura e o acessório equipado. Na parte esquerda da tela estão os atributos gerais de seu personagem, que de cima para baixo são: poder, velocidade, força, magia, poder mental, sorte, poder de ataque, taxa de acerto, poder de defesa, taxa de desvio, poder de magia, defesa de magia e taxa de desvio de magia. Apertando ○ nesta tela, você vai para uma outra tela de Status.

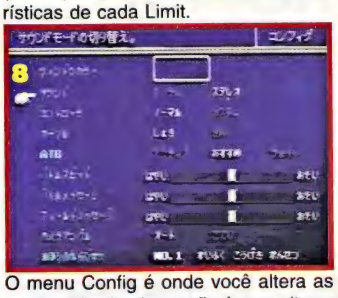
Na segunda tela de Status, no quadro A estão indicados os 9 tipos de atributos elementais, que da direita para esquerda são: Fogo, Gelo, Trovão, Terra, Veneno, Gravidade, Água, Vento e Sagrado. O item 1 mostra os atributos elementais para o ataque (por exemplo, se você tiver Fogo, vai causar maior dano em um inimigo baseado em Gelo), o item 2 indica em que tipo de atributo você vai ter proteção dobrada (se um inimigo baseado em Trovão atacar você, vai causar apenas a metade do dano normal se você tiver o atributo Trovão no item 2), o item 3 indica contra quais tipos de ataque (atributos) você terá proteção total (não causa dano) e o item 4 indica de que tipo de ataque (atributo) você irá absorver energia. O quadro B indica quais Status você causa ou tem proteção. Os 26 Status, da esquerda para direita e de cima para baixo, na ordem são: Death, Critical, Sleep, Poison, Sadness, Anger, Confusion, Silence, Haste, Slow, Stop, Frog, Minimum, Slow/Petrify, Petrify, Regeneration, Barrier, Magic Barrier, Reflection, Mega Barrier, Death/Sentence, Controlled, Berserk, Invincible, Paralysis e Darkness. O item 5 indica quais Status você causa quando ataca (se você tiver Frog no item 5 e atacar, além de causar dano o inimigo se transforma em sapo) e o item 6 mostra contra quais Status você tem proteção (se você tiver proteção contra Sleep e o inimigo fizer uma magia deste tipo em você, seu personagem não será afetado).



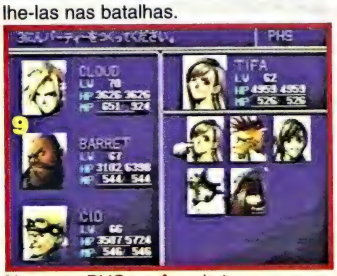
Na opção 6 (Order) você pode alterar a ordem do seu grupo ou ainda colocar um personagem para frente (maior poder de ataque) ou para trás (melhor defesa), bastando clicar duas vezes sobre o personagem.



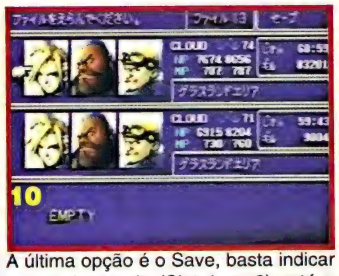
No menu Limit há duas opções. A primeira à esquerda (Set), é para definir em qual nível de Limit Breaker você vai deixar seu personagem, basta selecionar um dos níveis e confirmar, mas a barra de Limit zera. A segunda opção (Check) é apenas para ver as características de cada Limit.



O menu Config é onde você altera as opções. A primeira opção é para alterar as cores de um dos quatro cantos da janela; na segunda você escolhe entre som Mono (esquerda) ou Stereo (direita); abaixo você escolhe entre controle padrão ou personalizado; em seguida, escolha se o cursor não fica na memória (esquerda) ou mantém a posição, mesmo se a janela for fechada (direita); a próxima opção é o tempo de batalha, você escolhe entre Active (a barra de tempo não pára), Recommended (a barra de tempo pára quando magias ou itens são ativados) e Wait (a barra de tempo pára quando você está selecionando comandos); em seguida vem a velocidade da batalha, velocidade das mensagens de batalha e velocidade das mensagens em cidades; abaixo você escolhe o ângulo de visão das batalhas entre Auto (o ângulo muda constantemente) ou Fixed (o ângulo de visão é fixo); finalmente, a última opção organiza os três tipos de magia (cura, efeito e ataque) de 6 formas diferentes para você escolhe-las nas batalhas.

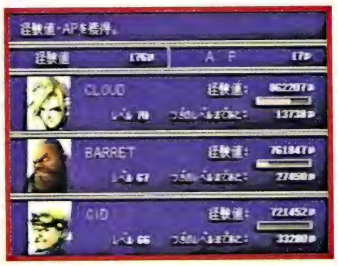


No menu PHS você pode trocar os personagens que compõem seu grupo.



A última opção é o Save, basta indicar em qual entrada (Slot 1 ou 2) está o Memory Card que você quer salvar e depois escolher um dos 15 espaços para salvar seu progresso.

Este é o menu da batalha, a primeira opção é o ataque (que se transforma em Limit quando a barra de Limit se enche), a segunda opção é magia, a terceira é invocação (quando houver uma Materia de invocação equipada) e a última opção é para usar itens; se você apertar ←, ainda terá o comando change, para colocar o personagem para frente (maior poder de ataque) ou para trás (maior defesa), e apertando →, você terá o comando para se defender. Equipando as Materias amarelas você ainda pode ganhar novos comandos. Abaixo do menu de comandos está a barra de Barrier de cada personagem, que é dividida em duas partes: a parte de cima é a barreira contra ataques normais e a parte de baixo contra magias. No quadro da direita você confere o HP (atual/total) e o MP (atual) de cada personagem e também a barra de Limit e a barra de tempo que indica quando chega o turno de seus personagens.



Esta é a tela que aparece após uma batalha vencida. No topo à esquerda você confere a experiência ganha, à direita está o número de AP ganho (para aumentar o Level das Materias), e no quadro de cada personagem, você confere o nome, o nível atual, a quantidade de experiência atual acima da barra de experiência (o personagem ganha um Level quando esta barra se enche) e logo abaixo vem a quantidade de experiência que falta para o próximo nível. Em seguida aparece uma tela com a quantidade de GP e os itens ganhos.

Relação dos itens mais usados

ポーション POTION: recupera 100 HP do personagem alvo.

ハイポーション HI-POTION: recupera 500 HP do personagem alvo.

エクスポーション X-POTION: recupera totalmente o HP do personagem alvo.

エーテル ETHER: recupera 100 MP do personagem alvo.

エーテルターボ ETHER TAB: recupera totalmente o MP do personagem alvo.

エリクサー ELIXIR: recupera totalmente o HP e MP do personagem alvo.

ラストエリクサー LAST ELIXIR: recupera totalmente o HP e MP de todos os personagens.

フェニックスの尾 FENIX DOWN: ressuscita o personagem alvo.

テント TENT: recupera totalmente o HP e MP de todos os personagens, mas só pode ser usado no mapa ou em Save Points.

Relação de Materias ganhas nesta edição

VERDES

れいき Reiki (Ice)
Magias Ganhas:
1: Ice 1 - 4 MP
2: Ice 2 - 22 MP
3: Ice 3 - 52 MP

ほのお Honoo (Flame)
Magias Ganhas:
1: Fire 1 - 4 MP
2: Fire 2 - 22 MP
3: Fire 3 - 52 MP

いかずち Ikazuchi (Lightning)
Magias Ganhas:
1: Thunder 1 - 4 MP
2: Thunder 2 - 22 MP
3: Thunder 3 - 52 MP

かいふく Kaifuku (Regeneration)
Magias Ganhas:
1: Cure 1 - 5 MP
2: Cure 2 - 24 MP
3: Regen - 30 MP
4: Cure 4 - 64 MP

どく Doku (Poison)
Magias Ganhas:
1: Bio 1 - 8 MP
2: Bio 2 - 36 MP
3: Bio 3 - 80 MP

AMARELAS

ぬすむ Nusumu (Steal)
Efeito: você ganha o comando de mesmo nome que serve para roubar itens dos inimigos. Você só pode roubar um item por inimigo. Após fazer o comando, aparece uma mensagem no topo da tela. Se a mensagem terminar em um ponto, o inimigo não tem nenhum item; se a mensagem terminar em vários pontos, você não conseguiu roubar o item do inimigo; se a mensagem terminar em um ponto de exclamação, você conseguiu roubar o item (os primeiros caracteres indicam qual o item roubado). No nível 1 o comando é Nusumu (Steal) e no nível 2 o comando ganho é Bundoru (Plunder), que rouba e ataca ao mesmo tempo.

みやぶる Miyaburu (Look)
Efeito: seu personagem ganha o comando Miyaburu, para verificar o Level, HP, MP e o elemental do inimigo.

てきのわざ Tekinowaza (Enemy Skill)
Efeito: com esta Materia equipada, seu personagem pode "aprender" algumas magias dos inimigos para usar nas batalhas. É bom andar sempre com um Tekinowaza equipada, você pode aprender umas magias muito boas.

AZUIS

ぜんたいか Zentaika (Affect All)
Combinar com: qualquer Materia Verde.
Efeito: usa a magia combinada em todos os alvos (limitados números de vezes, conforme Level da Materia).

ぞくせい Zokusei (Attribute)
Combinar com: qualquer Materia Verde ou Vermelha com algum poder elemental.
Efeito: seu personagem a habilidade elemental da Materia combinada. Por exemplo: se você combinar a Zokusei com uma Materia que tem o elemental do Fogo em sua arma, você fará ataques de fogo; se você combinar a Zokusei com uma Materia que tem o elemental do Gelo em sua armadura, seu personagem terá proteção contra ataques de Gelo. No nível 1 o dano é cortado pela metade, no nível 2 o dano é zero e no nível 3 você ganha energia ao invés de perder.

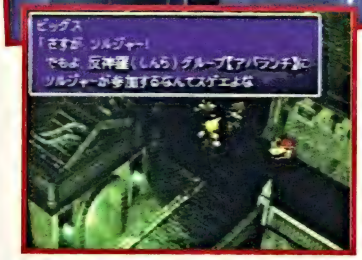
ROXA

かばう Kabau (Protect)
Efeito: Mais 20% de Defesa por Level e protege outros personagens (nem sempre).

ESTRATÉGIA

Complexo Industrial Makou da Área 1

Detone os guardas ao desembarcar do trem, entre no complexo industrial e encontre-se com os outros membros da Avalanche. Nomeie seus personagens, e penetre no nível Industrial do Complexo Makou. Desça pelo elevador e continue descendo até o reator. Cloud instala a bomba e então você terá que enfrentar o chefe, após isso você terá 10 minutos para voltar e sair do Complexo Makou.



Fale com os membros da Avalanche e nomeie Cloud e Barett.

Fale com Jessie e Biggs para abrir as portas e, antes de entrar no elevador, vá para a direita e pegue um Fenix Down no baú.

Após a maravilhosa apresentação você vai desembarcar do trem no Complexo Industrial Makou.

Na descida, pegue esta Potion perto de Jessie.

Chegando no reator, pegue a Materia yerde Kaifuku (que dá a magia Cure), mas você ainda não pode equipá-la. Cloud instala a bomba mas o alarme soa, agora você deve enfrentar um Boss.

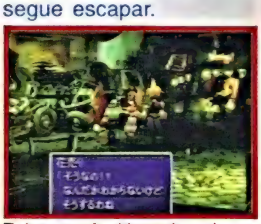
É bom que você esteja no Level 7 ou mais com seus personagens. Dê ataques no começo e use Potions se precisar. Depois de certo tempo o chefe começa a tremer, não ataque ele neste momento ou ele vai dar um contra-ataque que tira uns 70 HP de Barett e Cloud, espere ele atacá-lo novamente com a magia que não tira HP e só então volte a atacar o chefe. Vencendo o chefe você ganha uma boa arma para Barett.

Agora você terá 10 minutos para escapar antes que a bomba detone. Fale com Jessie no caminho.

O reator se explode numa cena belíssima e Cloud, Barett e os outros membros da Avalanche estão sãos e salvos. Agora Barett diz que todos devem se encontrar na estação de trem e em seguida se separam.

Fugindo do Reator

Seu grupo vai se separar na fuga. Você vai encontrar Aerith no caminho e poderá até comprar uma flor, mas ela ainda não vai entrar para o seu grupo. Desça algumas telas e você vai acabar num beco onde os guardas tentarão pegá-lo, mas Cloud consegue escapar.



Fale com Aerith e ela vai perguntar o quê está acontecendo, a primeira resposta é dizer para Aerith correr também e a segunda é para ela não se preocupar e, se você escolheu a segunda opção, você terá que escolher outra resposta, a primeira é que você tem interesse nas flores de Aerith e a segunda é para ir embora. Se você escolher a primeira opção, vai vir mais duas, a primeira é comprar as flores por 1 GP e a segunda é para não comprar. Se você comprar as flores terá uma cena extra futuramente.

No caminho, não deixe de pegar alguns itens pelo chão.

Os guardas tentarão pegá-lo, a opção de cima é para lutar e a de baixo para fugir. Escolha a opção de cima para lutar e ganhar experiência.

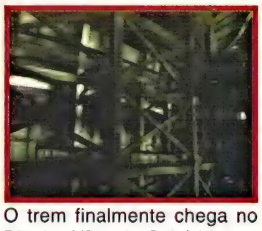
Após lutar (ou fugir) contra alguns guardas, Cloud consegue escapar pulando no trem em movimento.

Dentro do Trem

Cloud entra no trem e todos ficam surpresos. Após a conversa, desça para o próximo vagão, fale com o pessoal e então o trem chega no Distrito Nº 7 do Subúrbio.

Os membros da Avalanche ficam surpresos com a entrada de Cloud. Siga-os para ir ao próximo vagão.

Fale com Jessie para saber um pouco mais sobre Midgar, ele fala sobre a estrutura e fundação de Midgar e como a cidade é dividida em 8 setores e também um pouco sobre a Shin-Ra Company. Fale também com os outros personagens.



O trem finalmente chega no Distrito Nº 7 do Subúrbio em mais uma cena de CG, aqui é onde fica o quartel-general da Avalanche.

Distrito Nº 7 do Subúrbio

Vá para a esquerda, se você quiser, dá para falar com o cara perto da cerca para ver a torre. Na vila, Barett tira os caras do bar para uma reunião da Avalanche. Entre no bar e você vai encontrar os membros da Avalanche, Marin e Tifa. Fale com todos e desça pela máquina de pinball, novamente fale com todos e suba. Tifa vai lembrar da sua infância com Cloud. Após a lembrança, Barett paga Cloud pelo serviço e contrata-o para mais um serviço. Depois de dormir fale com Barett e ele vai explicar o sistema de Materia, dando este comando para você. Saia e visite os Shops para comprar tudo o que você vai precisar. Por último, volte para a estação e embarque no trem.

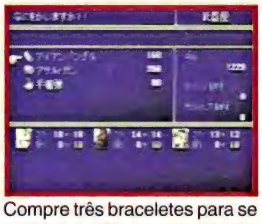
Ao chegar na vila, siga para o bar.

Encontre-se com Tifa e Marin. Tifa pergunta se você teve alguma discussão com Barett, a primeira opção é sim e a segunda não. Se você responder não, Tifa fica surpresa e diz que Cloud está agindo de maneira mais adulta. Em seguida você deve colocar o nome em Tifa. Se você comprou as flores de Aerith, Tifa vai notar e ficar surpresa, então você poderá dar as flores para Tifa (escolha de cima) ou para Marin (opção de baixo). Ande em direção à saída do bar e Barett entra em cena. Depois que todos descerem pela máquina de pinball, fale com Tifa. Se você deu as flores para Marin, Tifa diz para você descer, se você deu as flores para Tifa, ela vai oferecer um Drink (a primeira opção é para negar e a segunda você toma o drink). Depois da conversa, desça pela máquina de pinball.

Lá embaixo, a TV mostra o noticiário, que mostra a explosão do reator e diz que a Avalanche é responsável, a Shin-Ra afirma que vai fazer de tudo para parar esta ameaça. Depois fale com todo o pessoal e suba. Lá em cima, Tifa fala para Cloud ajudar Barett e a Avalanche contra a Shin-Ra. Cloud fala que não se importa que o planeta está em risco. Então Tifa lamenta que Cloud não leva em consideração a longa amizade dos dois e em seguida Tifa tem uma lembrança.

Tifa lembra de sua infância com Cloud e da promessa que ele fez há sete anos atrás, de que ele a ajudaria sempre que estivesse com problemas. Depois Barett entra e paga 1500 GP para Cloud pelo serviço, como prometido. Cloud se oferece para a próxima missão pelo dobro do preço, 3000 GP, mas Barett reduz o preço para 2000 GP e, mesmo assim, Cloud concorda.

Visite todos os Shops para comprar itens e Materias.



Compre três braceletes para se equipar e não se esqueça de comprar mais Materias, é bom comprar mais uma Materia de cura (Kaifuku).

Depois de tudo, volte para a estação e embarque novamente no trem.

A Seqüência do Trem

Fale com o pessoal, o alarme de ID Card vai soar e, como seus ID Cards são falsos, você deverá fugir. Corra de vagão em vagão no tempo determinado. Ao sair do trem, caminhe algumas telas para cima e você vai encontrar um lugar barrado, entre pela porta à esquerda para entrar no Complexo Industrial Makou da Area 5.

Quando o alarme soar, você terá 15 segundos para passar de vagão para vagão. No segundo vagão, fale com o cara sentado e escolha a primeira opção para ganhar um Hi-Potion. Depois de uns 4 ou 5 vagões, Barett, Cloud e Tifa pulam para fora do trem.

Fora do trem, siga para cima até achar a barreira, entre pelo buraco à esquerda.

Complexo Industrial Makou da Area 5

Você vai entrar numa pequena sala com um Ether, pegue o item e continue descendo. Agora há três escadas: aquela pela qual você entrou, uma à esquerda e uma no meio. As outras levam ao mesmo lugar. Na próxima sala você encontra Jessie e uma Potion, fale com o cara pegue o item e siga pela escada à esquerda. Agora pegue o Tent e Salve seu progresso na próxima sala e então suba a escada. Agora você estará na área do Reator, que é bem parecida com o primeiro reator. Desça para colocar a bomba no rea-

tor. Cloud terá lembranças do passado. Depois suba tudo para escapar. Você vai chegar numa área que seu grupo se separa e você terá que apertar os três botões ao mesmo tempo para abrir a porta. Agora você terá uma conversa com o President Shin-Ra e vai enfrentar um Boss. Depois Cloud cai num abismo e se separa de Tifa e Barett.

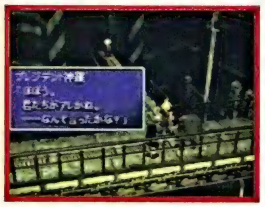
Nesta sala, onde há três escadas, você também pode conversar com Biggs à esquerda da tela.

Fale com Jessie e pegue a Potion.

Faça o mesmo que no 1º reator, desça e coloque a bomba.

Quando for colocar a bomba, Cloud vai se lembra do passado. Após as lembranças, coloque a bomba e saia.

Pegue os itens nos baús e depois venha para esta sala à esquerda. Você deve apertar o botão ao mesmo tempo que Barett e Tifa para abrir a porta.



Na sua fuga, você terá um encontro com o President Shin-Ra e terá que enfrentar um chefe.

Vai ser fácil se você tiver com seus personagens aproximadamente no Level 10. Ataque com Limit Breakers quando o Boss estiver de costas e cure seus personagens sempre que necessário.

O chefe se explode e destrói parte da plataforma, Cloud fica pendurado e acaba caindo.

A Igreja

Você vai cair em uma Igreja onde está Aerith. Depois de conversar e nomear ela, alguns soldados aparecem. Aerith leva Cloud para se esconder no fundo da Igreja. Cloud consegue pular um buraco mas Aerith fica para trás, livre-a dos guardas jogando barris. Depois saia pelo topo da Igreja.

Converse com Aerith, ela vai perguntar se você se lembra dela (primeira opção é sim e a segunda é não). Se você respondeu que sim, terá que fazer outra escolha: a primeira opção é "Ela estava vendendo flores..." e a segunda é "Ela estava bêbada nas ruas...". Após mais algum tempo de conversa, Aerith pergunta se você quer continuar conversando (primeira resposta é sim e a segunda é não). Se você responder sim, ela vai falar para você esperar um pouco enquanto ela acaba de colher flores. Fale com ela mais uma vez e então nomeie Aerith. Quando os guardas da Shin-Ra entram em cena, Aerith pede para que Cloud seja seu guarda-costas e leve-a com segurança até sua casa. Siga para o topo da Igreja, Aerith não consegue pular um buraco e cai.

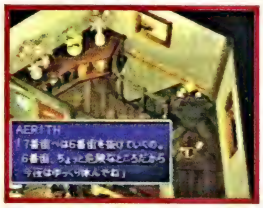
Os guardas vão atrás de Aerith, agora você terá três escolhas: a primeira é dizer para Aerith esperar um pouco, a segunda é para ela lutar e a terceira para ela correr. Se você escolher a primeira, poderá ajudá-la empurrando um dos barris nos guardas. Jogue os barris na ordem da foto.

Agora basta sair pelo lado esquerdo no topo da Igreja e seguir para o Distrito Nº 5 do Subúrbio.

A Casa de Aerith

Chegando ao Distrito Nº5 do Subúrbio, você deverá ir para a casa de Aerith, que fica na parte de cima à direita da vila. Pegue os itens no jardim e entre na casa, você será recebido por Elmina, a mãe adotiva de Aerith. Suba para dormir. À noite, Cloud resolve partir para o Distrito Nº 7 sozinho, saia sem fazer barulho, na saída da vila você encontra Aerith novamente. No playground você terá mais uma conversa com Aerith e depois vê Tifa dentro de uma carruagem indo para o Distrito Nº 6, siga a carruagem.

Antes de entrar na casa de Aerith, vá para o jardim e pegue os itens e uma Materia roxa Kabau (proteger).



Na casa de Aerith, Cloud fala que precisa chegar até o Distrito Nº 7 para encontrar Tifa, Aerith então pergunta qual a relação de Cloud e Tifa: a segunda resposta é que Cloud é namorado de Tifa e a primeira é que não. Suba as escadas para dormir, Cloud terá um sonho com sua mãe.

Como Cloud não quer colocar Aerith em perigo, ele decide partir sozinho para o Distrito Nº 7. Ao se levantar, não se esqueça de pegar o item dentro do quarto. Não corra para não fazer barulho e também não passe perto do quarto de Aerith.

Saia da vila e siga para a esquerda, você vai encontrar Aerith na entrada para o Distrito Nº 6 e ela entrará novamente no grupo.

Nas ruínas desta rua, desça pelo ferro vermelho e depois suba pela madeira fina no trator e continue subindo para chegar no playground.

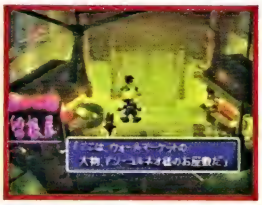
No playground, Aerith e Cloud param para conversar e depois de um tempo aparece uma carruagem, Cloud percebe que Tifa está lá dentro. Agora siga a carruagem e você vai para o Wall Market, no Distrito Nº 6.

Wall Market

Ao chegar no Wall Market, visite os Shops e atualize seus itens e equipamentos. Depois fale com o pessoal, você descobre que um tal de Don Corneo levou Tifa para sua mansão e fica sabendo também que lá só é permitida a entrada de mulheres. Qual a solução? Você terá que vestir Cloud de mulher e entrar na mansão para resgatar Tifa. Depois de pegar todos os itens necessários para disfarçar Cloud entre na mansão, encontre Tifa e fale com Don Corneo, ele vai puxar uma alavanca e mandar você para o esgoto.

Depois de comprar itens, Materias e equipamentos, vá para o restaurante. Sente e peça qualquer coisa, quando o dono perguntar o que você achou, responda com a segunda opção (dizer que estava boa a comida) e então você vai receber uma chave.

Depois de pegar a chave no restaurante, vá para o Strip Club na parte de baixo à direita da vila. Fale com o cara vestido de vermelho e pergunte sobre Tifa (a primeira opção), ele vai falar que Tifa está na mansão de Don Corneo, no norte da vila.



Fale com o cara na entrada da mansão de Don Corneo, ele fala que apenas mulheres podem entrar na mansão e como Cloud não deixaria Aerith entrar lá sozinha, eles decidem disfarçar Cloud de mulher. Agora você terá que conseguir vários itens para transformar Cloud em uma verdadeira donzela.

O primeiro item que você deve conseguir é o vestido. Vá para a loja de roupas e converse com a balconista, ela dirá que enquanto seu pai não parar de beber e continuar trabalhando, o vestido que Cloud quer não será acabado.

Siga para o bar que está perto do Gun Shop. Fale com o pai

da balconista. Aerith convence ele a terminar o vestido e então ele pergunta que tipo de vestido você vai querer: a primeira opção é um vestido de pano e a segunda é um vestido de seda (escolha a segunda opção). Em seguida você terá que fazer outra escolha: a primeira é um vestido brilhante e a segunda é um vestido bem misturado (?), novamente escolha a segunda opção.

Agora volte para a loja de roupas, o cara vai estar lá e vai lhe dar o Silk Dress (se você respondeu as perguntas na ordem indicada). Mas apenas um vestido não basta para Cloud, agora você precisa descolar uma peruca.

Siga para a arena de luta-livre mais ao norte da vila. Fale com a garota, ela vai oferecer uma peruca, mas apenas se você derrotar seu irmão nos exercícios. Em seguida ela explica os comandos e pegunta se você que ver novamente os comandos (a primeira é para ver novamente e a segunda não). Você deverá apertar os botões □, X e ○ nesta exata ordem repetidamente e com um certo ritmo. Em seguida você terá que escolher mais uma opção: a primeira é para treinar primeiro (recomendável) e a segunda é para ir direto para a competição. A competição começa logo depois do treino. Se você ganhar, vai receber uma peruca loira.

Agora você poderá conseguir uma Tiara, fale com o cara no Materia Shop.

Vá para o Inn e durma, à noite você poderá colocar um dinheiro na caixa, deixe 200 GP.

Quando acordar, fale novamente com o cara no Materia Shop e você receberá a Tiara de Diamante.

Agora vá para a farmácia e fale com o balconista, como você tem a chave (aquela que você ganhou no restaurante) ele vai lhe oferecer um item, nós escolhemos o do meio.

Vá para o bar e fale algumas vezes com o cara que está no banheiro, ele vai sair e deixar a Flower Cologn (se você escolheu o item do meio na farmácia.

Agora você deverá ir para o Strip Club, mas antes de entrar, fale com este cara para receber o cartão de entrada.

Fale várias vezes com as garotas vestidas de abelha na porta de cima no Strip Club, após muita insistência elas vão passar pó-de-arroz em Cloud.

Nas portas do lado direito da sala principal você pode dar uma espiada e, olha só, a miniatura de Cait Sith.

O último item que você vai precisar é a Lingerie. Se você entrar na porta de baixo a esquerda da sala principal do Strip Club, Cloud vai tomar um banho com os fortões da academia e vai ganhar um Biquini.

Se você entrar na sala de cima à esquerda, você vai ver uma figura transparente de Cloud e depois vai acordar.

Depois de se acordar, levante-se e fale com a garota para receber a Lingerie.

Agora, com todos os itens necessários, você já pode voltar para a loja de roupas e se trocar, Aerith também escolhe um vestido e se troca. Depois siga para a mansão de Don Corneo.

Dentro da mansão, fale com o cara na mesa, suba as escadas e siga para a esquerda até chegar no porão. Você vai encontrar Tifa, Aerith conversa com ela, Cloud fica envergonhado por estar vestido de mulher e se esconde. Depois da conversa, não se esqueça de pegar o item no porão, suba a escada e entre na grande porta do meio.

Agora Don Corneo vai olhar as três "garotas" e escolher com qual ele vai passar a noite. Cloud será o escolhido se você pegou todos os itens.

Cloud acaba revelando sua verdadeira identidade e as garotas também entram na sala, não deixe de pegar o item atrás da cama. Don Corneo fica revoltado e puxa uma alavanca que manda os três para o esgoto.

No Esgoto

Antes de você ir para o esgoto, vai aparecer uma cena mostrando que o President Shin-Ra decidiu destruir todo o Distrito Nº 7 de Midgar por ser o esconderijo da Avalanche. No Esgoto, você terá que enfrentar um chefe. Depois de derrotá-lo, apenas siga até achar a escada que leva à saída.

O chefe será fácil se você estiver com os personagens entre o Level 11 e 13. Use ataques de fogo. Ele faz uma onda que causa dano nele mesmo.

Depois de detonar o chefe, pegue a Potion no lado esquerdo da tela e siga para a direita, pegue o pontinho amarelo que está no chão, é a Materia amarela Nusumu (roubar). Continue avançando até achar a saída.

O Pátio de Trem Abandonado

Basta atravessá-lo para chegar ao Distrito Nº 7, onde Barett e os demais habitantes estão correndo risco de vida.

Dê uma olhada nos barris e não deixe de pegar os itens pelo caminho, você deverá andar em cima e por dentro dos vagões para chegar na tela de cima.

Aqui você deverá mover alguns vagões de trem, basta entra nos vagões que têm cor diferente. Não deixe de pegar uma Hi-Potion aqui.

Distrito Nº 7 do Subúrbio

Quando você chega aqui, Barett e os outros já estão batalhando com os caras da Shin-Ra, suba a torre e derrote Reno, mas ele acaba seqüestrando Aerith e levando ela no helicóptero. A torre vai explodir destruindo o Distrito Nº 7, mas Barett, Tifa e Cloud conseguem escapar e acabam no playground do Distrito Nº 6.

Wedge é jogado do alto da torre e fica ferido (o cara só pode ser o Superman para conseguir ficar vivo), Aerith fica cuidando dele e você não poderá mais usá-la por algumas horas, agora suba a torre.

No alto da torre você vai encontrar Barett, ele entra no seu grupo. Reno chega de helicóptero, você terá que enfrentá-lo.

Estando aproximadamente no Level 14 não vai ser muito difícil. A única dificuldade é que ele imobiliza seus personagens com uma pirâmide. Quando ele fizer isso, ataque o personagem paralizado para quebrar a pirâmide.

Depois de ser derrotado, Reno aperta alguns botões na torre e foge no helicóptero levando Aerith com ele. Reno ativou a destruição da torre apertando os botões, isso significa que todo o Distrito Nº 7 será destruído.

Assim como Tifa, suba nas costas de Barret para escapar.

A torre inteira explode, destruindo também todo o Distrito Nº 7 de Midgar.

De Volta para o Distrito Nº 6

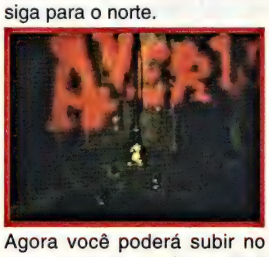
Após a explosão, seu grupo acaba caindo no playground do Distrito Nº 6. Agora volte para a casa de Aerith e fale com a mãe dela para saber um pouco mais sobre o passado dela. Vá para o Wall Market, compre as baterias e suba o grande muro grafitado. Continue avançando até chegar na entrada do edifício da Shin-Ra.

Barett está com um ódio tremendo por causa da quantidade de vidas inocentes que a Shin-Ra tirou e também porque ele acha que Biggs, Wedge, Jessie e sua filha Marin também morreram. Tifa se lembra de ter ouvido a Aerith dizer que a garota estava a salvo antes de ser levada por Reno no helicóptero, será de Marin que ela estaria falando? Seu grupo decide ir para casa de Aerith para averiguar.

Antes de ir para a casa de Aerith, pegue a Materia amarela Miyaburu (identificar) que está no chão. Depois siga para o sul.

Fale com a mãe de Aerith em sua casa e ela vai contar um pouco sobre o passado dela. Você descobre que Elmina não é a mãe verdadeira de Aerith, que seu marido foi morto e que ela encontrou a verdadeira mãe de Aerith quase morta, seu último pedido foi que Elmina levasse Aerith para um lugar seguro e a criasse, então Elmina pensou: ela nunca mais veria seu marido, não teria nenhum filho, então ela resolveu levar Aerith e criar a garota. Elmina diz ainda que Aerith não é uma pessoa comum, ela tem uma certa força interior pela qual a Shin-Ra está interessada. Quando Aerith trouxe Marin para casa, os caras da Shin-Ra conseguiram capturá-la, mas Aerith se ofereceu para ser levada em seu lugar. Barett agradece Elmina pelo que Aerith fez por sua filha e sobe as escadas, suba também. Fale com Barett, ele vai falar que se unirá à você para salvar Aerith a qualquer preço. Marin fala que Aerith deve estar apaixonada por Cloud, você pode reponder: a primeira opção é para dizer que você não sabe nada à respeito e a segunda é que seria bom se fosse verdade. Você ainda pode dormir no quarto. Desça, reuna o grupo e siga para o Wall Market.

No Wall Market, entre no Gun Shop e fale com o cara da esquerda, ele vai lhe oferecer três baterias por 300 GP, compre e siga para o norte.



Agora você poderá subir no muro grafitado que fica à direita da mansão de Don Corneo.

Coloque as baterias nos plugs amarelos para poder avançar.

Aqui, fique esperto para pular no momento certo.

Antes de avançar para a entrada do edifício da Shin-Ra, desça aqui pela esquerda para pegar um item e só então prossiga.

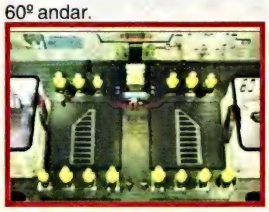
Edifício da Shin-Ra Company

Na entrada do edifício, você poderá escolher entrar secretamente pelas escadas laterais ou entrar arrebentando pela porta da frente. Qualquer caminho leva ao 59º andar. Agora você terá que obter cartões para ter acesso aos andares superiores. No 66º andar você poderá ver secretamente uma reunião dos executivos da Shin-Ra. Subindo, em certo momento você vai encontrar Aerith e Red XIII vai entrar no seu grupo. Depois de uma batalha com um Sub-Chefe e mais uma caminhada, você será capturado pelos Turcos e acabará na prisão. Ao fugir da prisão, continue subindo e você descobrirá que Sephiroth matou os guardas e o President Shin-Ra. No topo do edifício você encontrará Rufus. Cloud se prepara para enfrentar o filho do President enquanto os outros escapam pelo elevador e também devem enfrentar um chefe. Depois de detonar Rufus e o chefe do elevador, você terá que escapar de moto protegendo o veículo com os outros personagens. No final da estrada, mais um Chefe. Derrotando-o, finalmente você estará fora de Midgar. Agora é só esperar a próxima edição para saber muito mais manhas deste game fantástico.

Logo na entrada, você poderá subir nas escadas à esquerda do edifício e seguir em uma longa subida sem batalhas (e sem experiência), ou entrar com tudo pela porta principal, enfrentar algumas batalhas e subir pelo elevador.

Qualquer caminho que você escolher vai levar ao 59º andar, lá você vai encontrar 3 guardas, derrote-os e você vai ganhar o cartão de acesso ao 60º andar.

Entre no elevador e escolha o 60º andar.



Ao chegar no 60º andar, entre na sala da esquerda. Agora você deverá levar cada personagem para o outro lado sem que os guardas percebam. Mova Cloud apenas quando os guardas estiverem se movendo e não deixe eles verem seu personagem. Quando Cloud chegar em segurança, você deverá indicar e trazer os outros personagens também apertando o botão ○.

O andar 61 é a cafeteria. Agora você deverá conseguir o cartão de acesso para o 62º andar. Fale com este cara que está perambulando e responda a segunda opção, ele vai lhe dar o tal cartão.

O 62º andar é a biblioteca. Vá para a sala à esquerda da tela, fale com o cara dentro da sala e depois fale com o guarda do lado de fora. Agora você deverá ir para cada uma das quatro salas com livros e vasculhar cada estante.

Quando você falar novamente com o cara da sala à esquerda, ele vai lhe dar 7 opções, você deverá escolher uma e, se for a certa, você ganhará o cartão de acesso aos andares 63, 64 e 65. Se acertar na primeira tentativa, vai ganhar a Materia azul Zokusei.

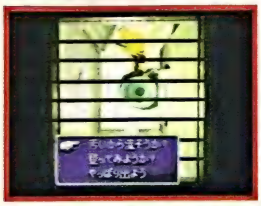
No 63º andar, seu objetivo é pegar cupons e trocar por itens. Vá para o computador e você poderá abrir até 3 portas. Agora vá para o topo da tela à direita e siga para a esquerda abrindo 2 portas, entre na sala da esquerda e pegue o primeiro cupom, entre pelo tubo de ventilação e entre na próxima sala para pegar o segundo cupom, agora saia da sala e entre na do meio para pegar o cupom C. Vá para o computador e troque o cupom pela Materia azul Zentaika.

Passe pelo andar 64 para dormir e salvar seu progresso.

Chegando no 65º andar, você vai perceber que há muitas caixas trancadas, pegue o item que está na caixa da foto. O

item é um pedaço da maquete de Midgar, entre na sala central e coloque o pedaço na cidade em miniatura. Agora outro baú vai se abrir e você poderá pegar mais um pedaço da cidade, repita até colocar todos no lugar.

O último baú vai lhe dar o cartão de acesso ao andar 66.



No 66º andar, vá para o banheiro que fica na parte superior à esquerda da tela. Você terá três opções: a primeira é dar descarga na privada, a segunda é subir na privada e a terceira é deixar o banheiro. Escolha a segunda opção e Cloud entra pelo tubo de ventilação.

Pelo tubo de ventilação, você verá uma reunião do President Shin-Ra com seus executivos e descobrirá que o velho não quer reconstruir o Distrito Nº 7 de Midgar. O cientista Hojo também entra na sala.

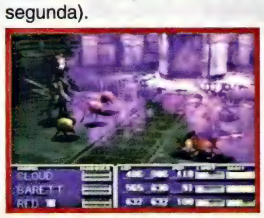
Ao sair da ventilação você avista Hojo saindo, siga-o para o próximo andar do enorme edifício.

Cloud percebe a aproximação de alguém e se esconde. Depois que o cara e Hojo forem embora, dê uma olhada na enorme capsula à direita.

Você verá um bicho enorme que mais tarde você descobrirá o que é. Cloud tem mais recordações de seu passado.

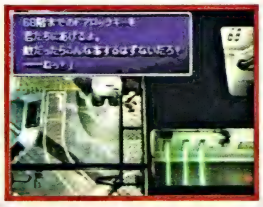
Siga pelo elevador, mas não deixe de pegar a Materia verde Doku.

Finalmente você encontrará Aerith presa numa capsula com Red XIII. Red escapa e avança em Hojo. Coloque o nome nele e escolha quem vai acompanhá-lo na batalha (Tifa é a primeira opção e Barett é a segunda).



Você vai enfrentar um chefe usando Cloud, Red e mais o personagem de sua escolha. Use magia de fogo em todos os alvos para detonar. Ele usa a magia Poison, não se esqueça de curar seu grupo constantemente.

Após detonar o chefe, não se esqueça de pegar a Materia amarela Tekinowaza que está na capsula.



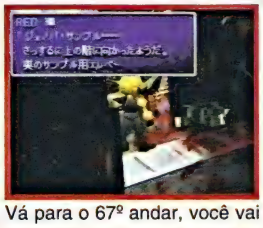
Fale com este cara no mesmo andar e ele vai lhe dar acesso ao 68º andar. Não se esqueça de pegar os itens no chão, então siga para a direita para ir ao próximo andar.

Chegando ao andar 69, Barett fala para você ir ao elevador do 66º andar.

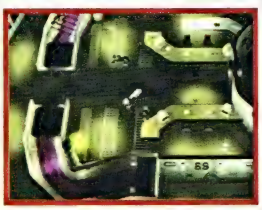
No elevador, você será capturado pelos turcos e levado para o President Shin-Ra.

O President Shin-Ra tem um plano para acabar com as sua "gracinhas" e orderna que levem você para a prisão.

Na prisão, fale com Tifa, sua companheira de cela (que bom hein?) e depois fale com os personagens das celas vizinhas, todos vão dormir. Quando Cloud acorda, você percebe que sua cela está aberta e que o guarda foi morto.



Vá para o 67º andar, você vai perceber um rastro de sangue. Entre pelo elevador para ir ao andar 68 e lá, suba pelas escada para chegar ao 69º andar.



Chegando ao andar 69, é bom que você salve seu progresso, só então suba para a sala do President Shin-Ra.

Você descobre que Sephiroth é o responsável pela morte dos guardas e do President.

Agora siga para o teto do edifício, lá você encontrará Rufus. Cloud fala para Barett levar todos em segurança até o térreo.

Com o grupo de Aerith, siga para o elevador, você terá que enfrentar uma batalha. Apenas Barett pode acertar o chefe com ataques normais, os demais devem usar magias Thunder e Limit Breakers.

Derrotando o chefe com o grupo de Aerith, você voltará para a cena de Cloud. Agora o botão □ desequipa todas as Materias dos outros personagens, aperte ▲ para acessar o menu e equipar Cloud com as melhores Materias, então aperte Start para iniciar a batalha.

Se você equipar uma Materia de cura não haverá maiores problemas. Detone primeiro o cachorro de Rufus para só depois concentrar seus ataques nele mesmo.

Em seguida você verá uma seqüência maravilhosa, prepare-se para a fuga.

Você terá que atacar os motoqueiros inimigos para proteger o carro com os outros personagens, se eles destruírem o carro é Game Over, seja rápido.

Após a fuga, você terá que enfrentar mais um chefe. Dê seus melhores ataques e não esqueça de se curar, nada muito difícil.

Depois de detonar o chefe, seu grupo de reúne e decide deixar Midgar.

No portão de saída de Midgar, você terá que decidir quem irá com você até a cidade de Kalm, os outros estarão lá esperando. Até a próxima edição.

Bushido Blade é um perfeito exemplo de que a Square não brinca em serviço. Bushido não é um game perfeito, de fato. Mas a Square impressiona com os jogos que está produzindo para o Playstation, e com uma rapidez incrível. Em Tobal Nº 1, eles conseguiram reunir um time de especialistas em jogos de luta 3D. Agora é a vez de BB mostrar do que eles são capazes de fazer, um jogo em que a liberdade é um dos aspectos mais fortes.

A idéia deste game é dar a sensação de realismo, sem barras de energia, sem contador de tempo, só você e seu oponente. Quando você acerta uma parte do corpo do inimigo, ele fica com aquela parte comprometida e o mesmo acontece com você se você for acertado. Se o oponente acertar sua perna, seu personagem vai ficar mancando ou agachado, se você acertar o braço do oponente, ele terá que segurar a arma com apenas uma mão. É impressionante o realismo proporcionado.

Os Samurais são um honorável grupo que devem manter um rigoroso código de honra e você deve manter esta honra se quiser lutar contra os mestres e ver o verdadeiro final. "Bushido" é um código de honra para os Samurais, e você dever seguir! Se você não lutar com nenhuma honra, sua recompensa é um pequena parte do Haiku, *"Poesia tradicional japonesa"*, e não tem o direito de lutar com os chefes, ou ver o final em CG.

Os gráficos de Bushido Blade são texturizados em tempo real, com campos de batalhas bem amplos, perdendo um pouco na resolução, mas ganhando nos detalhes. Os personagens têm ótima aparência, com detalhes bem interessantes. A jogabilidade está lenta e demora um pouco para pegar as manhas. O som ficou muito bom, as músicas foram produzidas pela softhouse Arika, que desenvolveu o game Street Fighter EX para a Capcom, os efeitos sonoros também ficaram ótimos.

Quem gosta de um jogo mais técnico e com realismo, não vai se decepcionar com Bushido Blade, e não perca todos os golpes, comandos, dicas e manhas na próxima edição.

As lutas são bem realistas e tem até disputas de espada como em Samurai Shodown.

Apesar da resolução ser baixa, os persongens têm um nível de detalhes incrível.

Após escolher o seu lutador, você deverá escolher também a arma que vai usar.

A apresentação em CG é a mesma do CD demo que acompanha Tobal Nº 1.

PLAYSTATION			
BUSHIDO BLADE			
SQUARESOFT - CD			
LUTA - 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	89	DIFICULDADE	78
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	89

CRÍTICA

O game é bem inovador, com um nível de realidade impressionante, você vai ficar viciado por este game.

DRACULA X
SYMPHONY OF THE NIGHT

A saga dos Belmont está de volta neste magnífico game da Konami e Dracula X: Symphony of the Night bem que poderia se chamar "Dracula RPG". O jogo inovou muito em relação aos outros da série , matando os inimigos você consegue pontos de experiência, subindo assim de level dependendo do número de pontos de experiência que você possuir. Durante o game você pode comprar e dependendo das vezes até encontrar itens especiais, matando inimigos e achando umas esferas brilhantes no meio do jogo.

O inicio do game é o mesmo final do Castlevania Dracula X do PC Engine (Dracula XX para SNES), ou seja, a primeira fase do jogo é o Final Stage do PC, você joga com Richter Belmont até chegar ao Dracula. Após o matar o chefão passam se cinco anos e é aí que começa o jogo de verdade. Agora você joga com Alucard, (se lembrou?) o filho do Dracula em Castlevania 3 do Nintendinho. As armas são espadas ao invés de chicotes e as magias não mudaram muito, o sistema de mapas é quase o mesmo de Super Metroide para Super NES e a jogabilidade é simplesmente animal.

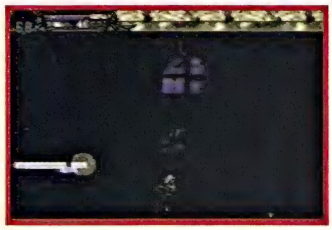
Enfim, se você é um admirador da série Castlevania, não deixe de jogar Dracula X: Symphony of the Night. É uma ótima pedida.

Este é o save point, você os encontra durante o jogo.

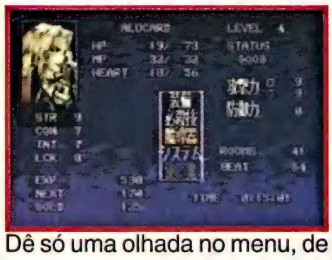
O som do início do game é simplesmente fantástico.

Esses inimigos dão bastante experiência no início do game.

As magias continuam arrasadoras, veja a chuva de água benta em cima do Draculão!



O sistema de mapas é o mesmo de Super Metroide, do Super Nintendo.

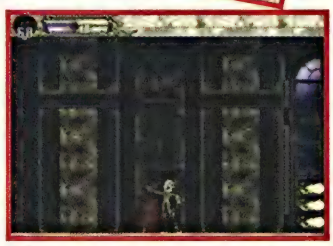


Dê só uma olhada no menu, de longe até parece um pouco com Final Fantasy VII.

Se por acaso você morrer no Dracula (no início do jogo, é claro) não se preocupe, esta garotinha irá ressucitá-lo.

Nesta opção você aprende como realizar as magias, que são feitas através de comandos pre-definidos.

Logo após matar Dracula, já com Alucard, a morte retira todos os seus equipamentos.



Dê uma olhada em uma das magias de comando.

COMANDOS

○ = GOLPE COM A MÃO DIREITA
□ = GOLPE COM A MÃO ESQUERDA
▲ = ESQUIVA
X = PULO
START = MENU
SELECT = ACESSO AO MAPA

PLAYSTATION

DRACULA X: SYMPHONY OF THE NIGHT			
KONAMI	-	CD	
AÇÃO / RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	89	JOGABILIDADE	87
MÚSICA	92	DIFICULDADE	92
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	88
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

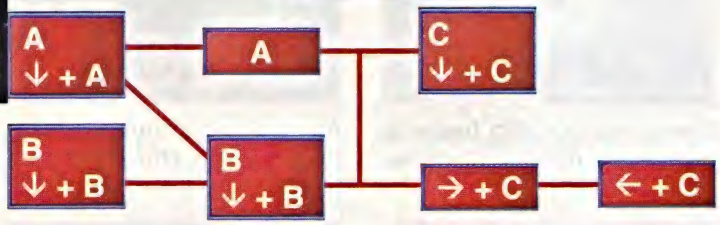
Simplesmente sombrio, você se sente como se estivesse dentro do game.

SHOW DE COMBOS

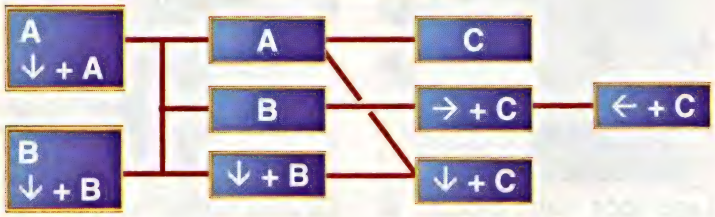
Se você está um verdadeiro mestre em Real Bout Fatal Fury Special, após os golpes da edição passada, então prepare-se para se tornar ainda melhor com os melhores combos para todos os lutadores que você confere agora.

Além de conhecer o game e se deliciar com todos os golpes, na edição passada você ficou sabendo com exclusividade como lutar com os personagens extras e também como lutar contra o temido Geese Howard. Agora fique com o quadro de combos para os seus lutadores preferidos e divirta-se.

Mai Shiranui

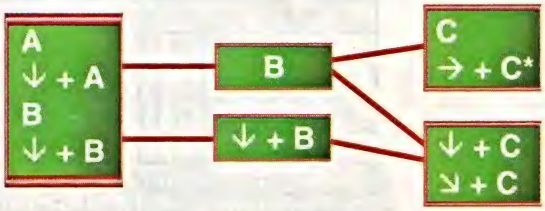


Laurence Blood



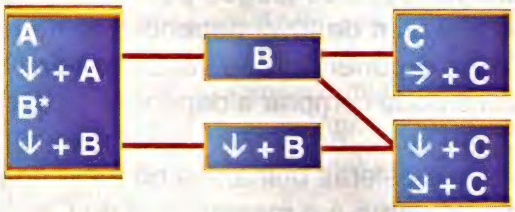
Ryuji Yamazaki / Bob Wilson / Franco Bash

Duck King / Wolfgang Krauser



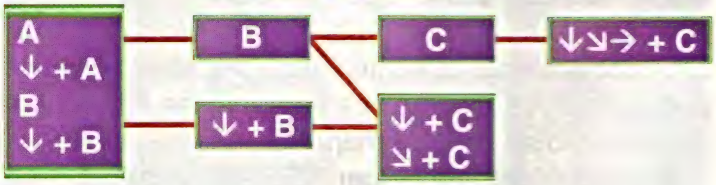
Obs.: Apenas Duck King pode fazer o golpe marcado com (*).

Blue Mary e Sokaku Mochizuki

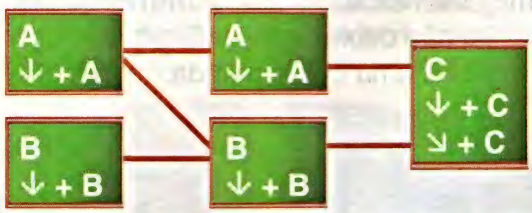


Obs.: O golpe marcado com (*) pode ser tanto o primeiro quanto o segundo acerto para Blue Mary.

Cheng Chinzan



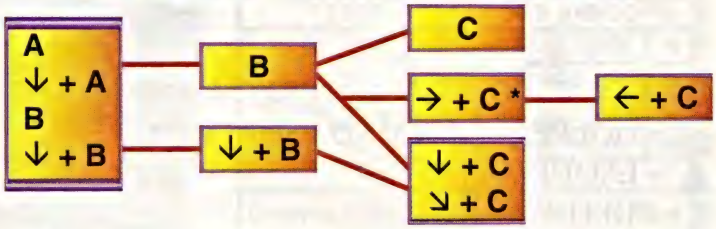
Jin Chonshu



Obs.: Todos os primeiros e segundos golpes dos combos de Chonshu são ataques de 2 hits e podem ser seguidos pelo próximo golpe em qualquer acerto.

Terry Bogard / Andy Bogard / Joe Higashi / Kim Kaphwan

Tung Fu Rue / Hon Fu / Jin Chonrei / Billy Kane



Obs.: Chonrei e Billy não podem fazer o golpe marcado com (*).

OUTROS COMBOS

TERRY BOGARD

A, C
↘ + A, C, C, C, → + C
↓ + A, ↓ + C

ANDY BOGARD

↘ + A, C, C, C, → + C

JOE HIGASHI

A, C
← + A, C, C, C, → + C (não precisa acertar 1º golpe)
B, C, C, ↓↘→ + C

KIM KAPHWAN

C (1º hit), C, → + C, →↓↘ + A

TUNG FU RUE

↘ + A, C, → + C

HON FU

↘ + A, C, C

JIN CHONREI

A, C
C (1º hit), C, ↓ + C, ↓↘→ + C

BILLY KANE

A, C
↓ + A, C
↓ + C (1º hit), C, ↓↘→ + C

RYUJI YAMAZAKI

A, C
→ + A, C, C, C, C, ← + C

BOB WILSON

C (1º hit), C, ↑ + C
C (1º hit), C, C, ↑ + C
C (1º hit), C, C, C, → + C
↘ + A, ↓ + B, ↓ + C

FRANCO BASH

A, C
C (1º hit), C, C, C, → + C

DUCK KING

C (1º hit), ↓ + C (2 hits), ↓ + C (2 hits), ↓↘→↗ + B

WOLFGANG KRAUSER

A, C
C, C (1º hit), ↓↘→ + C

BLUE MARY

A, C
C (1º hit), C, C, ←→ + B

SOKAKU MOCHIZUKI

C (1º hit), C, ↓ + C, ↓ + C, ↓ + C (não precisa acertar 2º golpe)

MAI SHIRANUI

↓ + A, ↓ + C
C, C, C, ↓ + C (não precisa acertar 1º golpe)

CHENG CHINZAN

A, C
C (1º hit), C, → + C, ←→ + C

JIN CHONSHU

C (1º hit), C, C, →← + C

LAURENCE BLOOD

A, C
C (1º hit), C, C, C, → + C

COMANDOS

A ..... Soco
B ..... Chute
C ..... Golpe Forte
D ..... Mudar de Plano
D no ar ..... Mudar a Direção
→ + C de perto ..... Arremesso
→→ ..... Corrida
←← ..... Esquiva para Trás

Estando em outro Plano

A ..... Atacar com Soco
B ..... Atacar com Chute
C ..... Atacar Puxando Oponente
D ..... Mudar de Plano
→→ ..... Corrida
←← ..... Esquiva para Trás

Obs.: todos os golpes são válidos com seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, inverta os comandos.

FLASH GAME

NINTENDO 64

King of Pro Baseball
Baseball
Imagineer

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

Os jogos para N64 estão começando a esquentar, com ótimos lançamentos. Como não poderia deixar de ser, os jogos de esportes estão presentes. King of Pro Baseball é idêntico ao Pro Baseball produzido pela Konami para o Super Famicom Japonês. Os gráficos estão bem caprichados, com uma jogabilidade ótima e um som meio fraco para o console. Mas você que é fã dos esportes vai gostar deste game, mesmo não gostando deste estilo todo Americano, e também Japonês, é claro.

SATURN

Eve Burst Error
Adventure
C's Ware

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 6

Eve é parecidíssimo com o famoso game da Konami, Snatcher, só que contém cenas e uma história bem sensuais. O esquema do jogo é bem perguntas e respostas mas você precisa saber um pouco de Japonês já que o jogo só saiu no Japão, dito isso, não espere a tradução de Eve para o Inglês. Os gráficos são bem desenhados, uma animação não muito boa e um som que não empolga. Sendo assim, a diversão caiu muito e nem chega perto do game da Konami mas, quem for curioso vai jogar.

SATURN

Amok
Ação
Sega

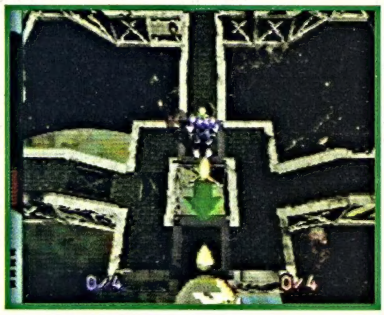
Gráfico 7
Som 6
Jogabilidade 9
Diversão 8

A Sega tenta inovar nos jogos mas nem sempre se sai bem. Amok é um exemplo disso, o jogo não faz jus ao sucesso que fez lá fora, os gráficos são muito escuros, um som enjoativo, uma boa jogabilidade e, por ser um game fácil, a diversão acaba sendo também boa. Em uma seção da tarde ele é bem vindo.

SATURN

Grid Runner
Estratégia / Ação
Virgin

Gráfico 6
Som 6
Jogabilidade 8
Diversão 6



Um jogo tipo estratégia, parecido com aquela brincadeira antiga em que você defende a sua bandeira, lembra? Só que, com armas e tudo mais que você tem direito, no estilão ação. Os gráficos são muito simples para um 32 bits, um som meia boca que não empolga mas uma ótima jogabilidade, porém, isso não ajuda a diversão que está muito baixa. Mas vale a pena dar uma olhada.

SATURN

Crusader no Remorse
Ação
Origin

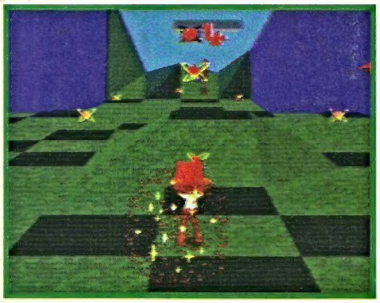
Gráfico 6
Som 6
Jogabilidade 6
Diversão 7

Crusader no Remorse é um game muito parecido com o famoso Project Overkill da Konami no modo de jogar como também na violência que o jogo traz, mas é isto o que os gamemaníacos mais gostam. Os gráficos estão muito simples, um som razoável e uma jogabilidade que leva um tempo para se aprender. Se você gosta de jogo no estilo, pode gostar desse.

PLAYSTATION

Bubsy 3D
Aventura
Accolade

Gráficos 7
Som 6
Jogabilidade 7
Diversão 8



Bubsy tem um novo tipo de conceito em plataforma, perspectiva e profundidade. Você corre, pula dentro de um planeta de seda, sai nadando e muito mais, em um ambiente totalmente 3D e com muito bom humor. Os gráficos são muito limpos, com poucos detalhes, uma jogabilidade ótima, porém um som irritante, mas isso não estraga a diversão que está em um bom nível. Bubsy não ficou como nós esperávamos, mas também não é o fim do mundo, vale a pena jogar.

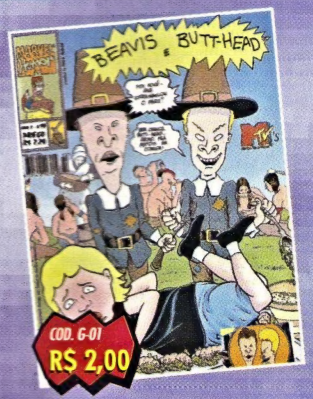
PREÇOS INCRÍVEIS! Confira!

HUMOR, GAME E TERROR!

OBS: COD R=Revista, RP=Pôster e G=Gibi

Colecione já!

COD. R-01 R$ 3,50



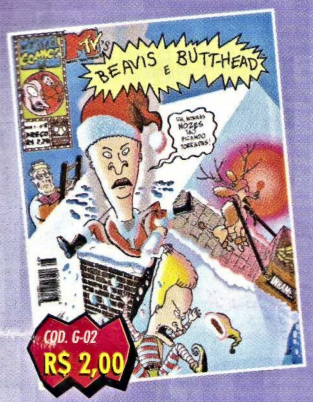
COD. G-01 R$ 2,00

COD. RP-01 R$ 2,50 , 10 CENAS FANTÁSTICAS

COD. RP-02 R$ 2,50

COD. R-06 R$ 3,50

COD. R-02 R$ 3,50

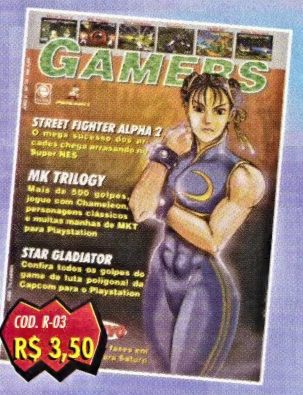


COD. G-02 R$ 2,00

COD. RP-03 R$ 2,50

COD. RP-04 R$ 2,50

COD. R-07 R$ 3,50

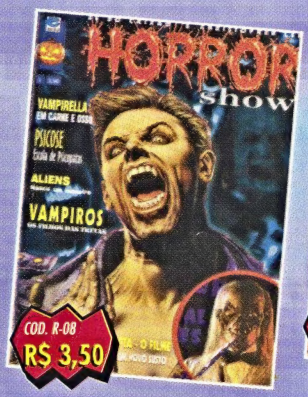


COD. R-03 R$ 3,50

COD. G-03 R$ 2,00

COD. RP-05 R$ 2,50

COD. RP-06 R$ 2,50



COD. R-08 R$ 3,50

COD. R-04 R$ 3,50

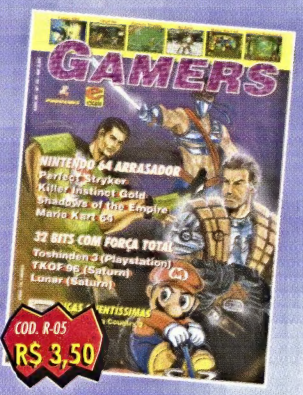
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

cód. R-01( ) Qtde.( ) cód. R-02( ) Qtde.( )
cód. R-03( ) Qtde.( ) cód. R-04( ) Qtde.( )
cód. R-05( ) Qtde.( ) cód. R-06( ) Qtde.( )
cód. R-07( ) Qtde.( ) cód. R-08( ) Qtde.( )
cód. RP-01( ) Qtde.( ) cód.RP-02( ) Qtde.( )
cód. RP-03( ) Qtde.( ) cód.RP-04( ) Qtde.( )
cód. RP-05( ) Qtde.( ) cód.RP-06( ) Qtde.( )
cód. G-01( ) Qtde.( ) cód. G-02( ) Qtde.( )
cód. G-03( ) Qtde.( )

NOME_____
ENDEREÇO_____
_____ CEP_____
CIDADE_____ EST.____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

escala
Sua melhor opção!



COD. R-05 R$ 3,50

O.S. Company

PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC *The Gathering e CD ROM * para PC

BRASOFT

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS- Av. Paulo Faccini, 03
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R: Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE- R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**